COMPENDIO

DELLE

COGNIZIONI MILITARI

PIU' NECESSARIE

AD

UN UFFIZIALE DI FANTERIA O CAVALLERIA IN CAMPAGNA

RELATIVE

ALLA GUERRA OFFENSIVA E DIFENSIVA

TERMINATO

da un Saggio di eloquenza guerriera.

Cognizioni estratte da' classici Autori, e riordinate con aggiunzioni all'uopo.

DA

A.*** Z.***

NAPOLI
PRESSO LUIGI NOBILE
1824.

INTRODUZIONE

L' arte della Guerra fu una delle prime invenzioni degli uomini, i quali incominciando prima a far uso delle proprie forze per loro difesa, passarono indi disgraziatamente a servirsene per offendere gli altri. Fu essa da principio semplice e rozza, com' è tutta via fra i selvaggi; non ebbe regole e teorie, nè si ridusse ad arte, se non ne' tempi colti e luminosi de' Greci e de' Romani; e nella nostra età vedesi giunta al più alto grado di splendore.

Rileggendo le tante e diverse memorie militari da me rilevate da' più classici autori moderni, e meditando che con farvi delle aggiunzioni all' uopo, potevansi esse facilmente coacervare insieme, io mi sono accinto a porre in breve ristretto e sotto quattro punti di veduta, una quantità di volumi che trattano di simile materia, che impossibile rendesi ad un militare quasi in continuo movimento ammanirsene, non che ricordarsene i precetti tutti. Or siccome un Uffiziale di fanteria, del pari che di cavalleria, deve avere, se non in tutto, in parte, le conoscenze necessarie per la guerra, potendo accadere di essergli alle volte affidata la sorte di un' armata, ed il risultato di una campagna, trovandosi in qualche Avamposto: ovvero, impiegato, rimpiazzare un Uffiziale del Genio, di Stato Maggiore, o un Comandante di piazza, forte, posizione, di un distaccamento isolato, come Aiutante di Campo, Uffiziale di ordinanza ec. ec., così aver deve almeno le idee generali di quanto concerne la guerra,

onde distinguersi gloriosamente nelle occasioni, ed attirarsi l' ammirazione, l' applauso de' suoi compagni d'armi e della sua patria, e' la grazia del Sovrano.

Non basta a quello Uffiziale che ha desiderio di gloria e di ben servire il suo Principe, la sola bravura o coraggio, e le conoscenze delle reali Ordinanze, poichè quest' ultime non formano che un mediocre Uffiziale; gli fa duopo ancora aggiungervi tutte le cognizioni necessarie per riuscire nell' intraprese, e render vani gli sforzi del nemico, per meritarsi quegli onori e quegli ascensi, che formano la gloria e l' entusiasmo militare (a). Con tale idea perciò mi sono deciso di racchiuderle in un sol volume, e dividerle in quattro parti principali, disposto come segue, cioè:

1.a Parte. Del levare militarmente.

2.a Delle riconoscenze militari.

3.a Della fortificazione di campagna.

4.a Della piccola guerra in generale.

E siccome dopo le accennato conoscenze non restava, per completare l' istruzione di un Uffiziale novello, che conoscere l' arte come accendere il cuor de' soldati nelle azioni specialmente decisive, e farli correre all' attacco; così si è posto in ultimo un' idea dell' eloquenza militare, riportando per esempio un ristretto delle più belle ed energiche Aringhe, e dei detti memorabili degli antichi e moderni guerrieri, onde imitarli nelle occasioni.

(a) *Ogni Uffiziale deve aver la mira, senza che possa essere accusato di presunzione, di giungere al fastigio degli onori; e colui che non si propone di pervenire al più sublime grado, sarà sempre un uomo mediocre.* Cons. di un Milit. a suo figlio.

Nella 1.ª parte si osserveranno le differenti maniere di levare un terreno militarmente, quali mezzi sieno i piu sicuri, quali errori possano commettersi, quali regole debbano seguirsi, come rilevare facilmente una pianta con una scala più, o meno lunga, come formar le carte di colonna, o sia carte di marcia, e como parzialmente riconoscere i diversi oggetti che si presentano: potendo il tutto eseguire da se stesso, chiunque sia per poco iniziato nel disegno; poichè non si tratta che di tracciar linee, far punti, ed altri piccioli segni di facile esecuzione.

Nella 2.ª s' indicherà, come si formi un colpo d' occhio militare, come si debbano eseguire tutte le diverse riconoscenze, tanto della posizione dell' armata, o di un distaccamento nemico, quanto delle marce e contromarce; come si riconosca un paese, un terreno comunque, un posto, una posizione, un forte, una piazza; quali sieno le qualità che costituiscono una buona posizione, il forte ed il debole di essa; come si compili un rapporto topografico, come si faccia pervenire al suo superiore; e la maniera di servirsi delle spie, cotanto necessarie nella guerra ed in ogni altra operazione militare.

Nella 3.ª si farà conoscere la nomenclatura di tutte le parti di un forte, e la facilità con cui si può costruire un' opera di campagna, cioè una Floccia, una Testa di ponte, un Ridotto qualunque; come far tagliate d' alberi; come ancora fortificare un cimiterio, una chiesa, un castello, una casa, un borgo, un villaggio, una città, ed infine come costruire le Fogate, o sia picciole mine.

Nella 4.ª finalmente si tratterà degli Avamposti, e del servizio di essi; con quale precauzione debban-

si dirigere le marce de' Distaccamenti isolati, e le imboscate; l' attacco e difesa de' foraggi, de' convogli qualunque, e de' posti diversi; come sorprendere un Distaccamento nemico, una posizione; come far delle scaramucce; come effettuare il passaggio di un fiume a guazzo; come impedirne il passaggio al nemico; come covrire un movimento ad una truppa; come covrire una ritirata; come regolarsi nelle colonne mobili, essendovi ancora un breve cenno della portata delle armi da getto, ec. ec. ec.: in somma questa ultima parte prevede quasi tutto ciò che intraprendere si può in campagna, onde eseguire tanti diversi colpi di mano, di modo che nulla lascia a desiderare; potendo tutto ciò che si dirà per la cavalleria, eseguirsi dalla fanteria. In oltre si troverà in questa quarta parte un ristretto brevissimo intorno alle cautele ed ai mezzi per conservar la salute di un' armata, così in accantonamento, come accampata, secondo il sentimento del protomedico generale Signor Vivenzio, la di cui conoscenza si rende necessaria per un uffiziale.

Sotto i suddetti quattro punti di veduta è raccolto dunque quasi tutto ciò che assolutamente può concernere l' istruzione di un Uffiziale novello, che si accinge ad intraprendere l' onorata e gloriosa carriera marziale; ed in particolare di quelli delle truppe leggiere (a).

(a) *Il Gran Federico dice nelle sue Istruzioni » che le Truppe leggiere sono per il Generale la fiaccola che deve di continuo illuminarlo sulla situazione, le manovre e la natura de' disegni del nemico. »*

E' dunque necessario che l' Uffiziale di Truppa leggiera, sia perfettamente istruito di ciò che concerne la guerra.

Assicurato perciò di ottenere un benigno compatimento, ed incoraggiato da un innato sentimento militare, non che spinto dalla stima e dal rispetto che ho sempre avuti de' miei compagni d' armi, con i quali ebbi l' onore di servire, mi sono indotto a dare alla luce il presente compendio, per così non far perire nella polvere un travaglio che potrebbe, forse, esser vantaggioso ai novelli Militari, ai quali intendo dirigerlo.

A questo lavoro ho procurato dare tutta la brevità possibile, onde racchiudere in un sol volume quasi tutte le cognizioni più necessarie ad un Uffiziale di fanteria o cavalleria, attinte da classici autori.

Conoscendo l' utilità che potrebbe trarsi dall' avere sott' occhio le tante diverse combinazioni possibili in guerra, come ancora perchè ciò facilita la ricordanza d' applicarne i precetti nelle varie circostanze che si possono presentare, io v' invito, o giovani Militari, a volerne profittare; esercitate i vostri bei talenti, e rendetevi degni della stima de' vostri subordinati, de' vostri superiori, de' vostri concittadini, non che della preziosa grazia del RE.

PRIMA PARTE

Del Levare militarmente.

Utilità del levare; delle carte topografiche.

È di somma utilità il disegno spedito per le osservazioni di campagna, nè debbesi riguardare come un leggiero accessorio. Gli Uffiziali istruiti ne sono convinti. Sovente avviene che alcuni Uffiziali, quantunque non sappiano nè levare un terreno, nè disegnarlo, sieno incaricati dal Generale di riconoscere una contrada, e di fargli un rapporto verbale, e questo rapporto dev' essere il risultamento dell' ispezione ch' essi vanno a fare della località. Or avendo almeno delle regole generali, potranno in circostanze metterle a profitto, ed adempire la commissione, se non come un Uffiziale di Stato maggiore o di Genio, almeno plausibilmente.

Farebbe d' uopo perciò che ogni Uffiziale fosse in parte informato, come levare un terreno militarmente, quali sieno gli oggetti che debbono interessarlo vie più, dove fissare la sua attenzione, e come servirsi delle carte topografiche. Qual vantaggio in effetto non si ha nel poter giudicare ad occhio del terreno? calcolare il forte ed il debole delle posizioni dagli oggetti stessi che si presentano, per indi formare il suo rapporto con tutti gli schiarimenti necessarii, secondo che se ne darà la formola?

Egli è perciò di un vantaggio inapprezzabile nella guerra avere una carta dettagliata ed esatta del

paese che occupa il nemico. Si può allora seguirlo in tutto i suoi movimenti, giudicare a ciascun passo che fa in quale posizione si trovi, qual vantaggio possa trarsene, ciò che esso abbia allora di disvantaggio, quando e come si possa attaccarlo con successo, arrestare la sua marcia, impedirgli tale strada, tale uscita; quali sieno i luoghi favorevoli per mettersi in imboscata, e sorprenderlo.

Un Militaro che vuol mettere tutto a profitto, farà dunque benissimo, subito che l'armata siasi stabilita in una posizione, di formare uno scheletro o borro del terreno, tanto circostanziato per quanto è possibile, affinchè se l'armata viene ad essere respinta, questo disegno che gli resta possa essergli di utilità, nel caso che si debba riprendere la medesima posizione. È perciò impossibile far la guerra senza carta; essa dev' essere la guida del militare in tutte le operazioni. Si marcano sulla medesima le marce, gli accampamenti ed i posti da occuparsi; i passi angusti, e la di loro lunghezza; i fiumi e ruscelli, colla loro larghezza, profondità e passaggio; i canali di acqua, gli stagni, i casali, i paesi, i castelli o poderi, e tutt' altro che si creda vantaggioso ad occuparsi. Si marcheranno ancora le montagne colle loro altezze, e la profondità delle rispettive valli; le fossate, i luoghi di foraggio, la distanza da un luogo all' altro; il numero delle case, delle stalle di ciaschedun luogo; i differenti cammini, e la di loro quantità. Essendo in una spiaggia marittima, si deve dettagliare la natura della costa, i colmi del lido, le acque morte, i fondi dello cale, baie, rade, ec. ec. Questi particolari debbono esser compresi in una carta militare, e si renderanno intelligibili per mezzo di varie note, o di una memoria parlante.

Delle differenti maniere di levare militarmente.

Si sono immaginati diversi metodi, onde levare con facilità un terreno militarmente. Da ciò deriva che ciascuno Ingegnere ha un sistema diverso. Un uffiziale però di fanteria potrà limitarsi a quanto si dirà in appresso. Io non tralascio intanto di descrivere i due seguenti metodi per colui che ha piacere d' informarsene.

Vi sono due metodi principali di levare, secondo il Memoriale Topografico e Militare, n. 4., Saggio sulle riconoscenze militari del signor Allente, ec. ec.

Il primo è di delinear sulla carta de' quadrati, de' quali ciascun lato sia di 400 o 500 passi, e di tracciare sul terreno una linea di una lunghezza qualunque; di costruire su questa base quadrati uguali ai primi, e ciò che sarà nel quadrato del terreno, rapportare nel quadrato del disegno.

Questo metodo garentisce un risultamento molto esatto, ma bisogna che il terreno non sia tagliato da rocce, passi difficili o alture che limitino la vista; nè profonde cavità che arrestino la persona destinata al disegno: del resto questa maniera di levare domanda molto tempo, e può raramente eseguirsi quando vi è premura.

Il secondo consiste nel situare una base fra due punti immutabili, che si possono scoprire da ogni parte; si cammina su questa linea, finchè si scopre a sinistra o a dritta un oggetto rimarchevole, situato in una perpendicolare ad una base. Si misura ad angolo retto la distanza di quest' oggetto, e si rapporta sulla carta secondo il numero de' passi che si sono

fatti: dopo di che si ritorna alla linea, e si continua a camminare, finchè si offra un nuovo oggetto, che si dinota nell' istessa maniera che si è detto.

Questo metodo, ch' è quello degli agrimensori, presenta nel levare di molta estensione un grande inconveniente; esso obbliga di prendere a dritta ed a sinistra delle basi una quantità di misure parziali, camminando sulla perpendicolare verso oggetti l' accesso de' quali è spesso difficile. È facile però in molti casi evitare questa lentezza, o difficoltà, servendosi di due basi che si taglino in qualunque angolo che si misura con esattezza. Partendo dal punto in cui le due basi si tagliano, si misura sopra una delle linee la distanza da questo punto a ciascuna delle perpendicolari che si tirano ad occhio, o con uno squadro agli oggetti collaterali. Si rapportano queste distanze sullo scheletro, tirandosi alcuna perpendicolare corrispondente a quelle del terreno, coll' indicazione dell' oggetto sul quale esse si dirigono. Si comincia in seguito sull' altra linea, e s' innalzano su i medesimi oggetti altre perpendicolari, delle quali si misura la distanza al punto d' intersecazione delle due linee. Egli è evidente che due perpendicolari tirate all' istesso oggetto, daranno nel tagliarsi il punto osservato: si hanno in questa maniera due linee da percorrere, e possono determinarsi anche gli oggetti inaccessibili.

Altro differente sistema, più usitato e più facile.

Siccome ai nostri giorni non vi è Regno o Stato che non abbia la propria carta geografica, così da questa, nel modo che si spiegherà in seguito, si può

formare lo scheletro o sia il borro del paese ove si fa la guerra, senza darsi la pena di diseguare di pianta un terreno, difficile molto per un uffiziale di fanteria o cavalleria, che non conosca il disegno.

Avendo dunque delle carte generali rilevate geometricamente, si possono formare delle carte militari, diseguando con una più lunga scala le parti del paese ove devesi far la guerra, o che si devono riconoscere.

Per eseguire tutto ciò, si potrà procedere nella maniera seguente.

Si prende della carta oliata, e soprapponendo la medesima sulla carta geografica del paese che sarà il teatro delle ostilità, si rileva esattamente il tutto (la carta però dev' essere ben fermata con spille); quindi su questa carta oliata si tracciano de' piccioli quadrati di una estensione determinata. Eseguita questa operazione, si prende la carta di disegno, e sopra la medesima si tracciano de' quadrati, più piccioli o più grandi di quelli della carta oliata, secondochè si vuole ingrandire o impicciolire il disegno: il tutto però regolato dalla scala che si stabilisce, o più grande o più piccola di quella della carta geografica; e poscia ciò ch' esiste ne' quadrati della carta oliata, si passa in quest' ultimi; e così si avrà una operazione esatta e determinata. Questo è il miglior metodo militare per un uffiziale di fanteria o cavalleria, tanto per levare un terreno, quanto per eseguire con più facilità una riconoscenza a fronte del nemico, dappoichè si ha sott' occhio, con una simile carta, lo scheletro del terreno, non dovendo aggiungersi al disegno che tutto ciò ch' è più necessario alla guerra, siccome se n' è fatto cenno.

Non entro a descrivere tutte le circostanze par-

ticolari che possono interessare da un momento all'altro, e che è necessario che si conoscano da coloro che formano le carte militari, perchè dovrei dilungarmi all'infinito: dirò solo che le acque, i monti e le strade sono gli oggetti che abbracciano generalmente tutto.

Non si tralascia intanto avvertire, che non deve dimenticarsi colui che forma questi piani, d'indagare tutti i mezzi più efficaci per aumentare al maggior segno i proprii vantaggi. Egli dividerà le sue memorie in molti capitoli, secondo gli oggetti che si possono desiderare, e nell'esporre quali sieno le posizioni che possono occupare le armate, o una parte di truppa, farà conoscere tutte le loro risorte per ogni aspetto, terminando col quadro delle sussistenze e degli altri soccorsi che può somministrare il paese dove si deve far la guerra. Supponiamo che si abbiano dell'eccellenti carte militari, e che coloro i quali sono stati scelti per farle non si sieno interessati di dar conto delle sussistenze e risorte del paese; sarà ottima la carta militare, ma la truppa dovrà lasciare le sue eccellenti posizioni, quando le manchino le risorte ed i viveri: locchè impedirà di potersi mantenere più a lungo in quei luoghi. La mancanza di queste conoscenze spesso produce mali essenziali nelle armate.

Esempio per rilevare una pianta.

Suppongasi che si debba riportare con doppia scala una parte del terreno della provincia di Capitanata. Si disegnerà il medesimo sulla carta oliata, tracciandovi poscia de' quadrati, come nella F. 1.ª Tav. 1ª; quindi sulla carta del disegno si traccie-

ranno de' quadrati in doppia distanza, come similmente si osserva nella F. 2. T. 1, e si rapporterà il terreno, quadrato per quadrato, come antecedentemente si è detto.

Terminata quest' operazione, la carta si taglierà in tanti grandi quadrati uguali, e s' incolleranno l' uno accanto all' altro sulla seta, onde poterla piegare a libretto colla massima facilità, senza lacerarsi. Quest' operazione facilita ancora le riconoscenze, poichè piegando il quadrato del terreno che si deve riconoscere dalla parte di fuori, viene la carta appoggiata come se fosse sopra la tavoletta del disegno.

I quadrati sulla carta di disegno saranno delineati col lapis, acciocchè, finita l' operazione, possano cancellarsi facilmente, o colla gomma elastica o con la mollica di pane.

Sarei anche d' avviso, che i quadrati che formano le due facce dell' angolo sinistro fossero numerati successivamente, come si scorge nella figura, acciocchè si rendesse più facile il disegno, onde evitare di non prendere una casella per un' altra.

Riguardo poi ai segni convenzionali di cui si parlerà in ultimo di questa parte, siccome nella guerra vi vogliono mezzi i più semplici e facili, come ancora i più pronti, perchè facilmente possono dimenticarsi non solo, ma anche perchè sono difficili ad eseguirsi con la penna; così l' uffiziale incaricato del disegno militare, si regolerà per la spiegazione de' diversi oggetti con porre a fianco de' segni convenzionali, fatti alla meglio o con semplici segni, anche le lettere iniziali, per facilitare il disegno, e rendere più intelligibile la carta militare. Per esempio;

p. i. *Piano incolto.*
p. c. *Piano coltivato.*
p. l. *Piano lagunoso.*
m. 1. *Monte di 1.a classe accessibile alla sola fanteria.*
m. 2. *Monte di 2.a classe accessibile alla fanteria e cavalleria.*
m. 3. *Monte di 3.a classe accessibile all' artiglieria, fanteria e cavalleria.*
c. *Collina.*
b. f. *Bosco folto.*
b. r. *Bosco rado.*
b. m. *Bosco montuoso.*
f. r. *Fiume rapido.*
f. n. *Fiume navigabile.*
f. g. *Fiume guadabile.*
p. p. *Ponte di pietra.*
p. l. *Ponte di legno.*
p. 1. *Piazza di 1.o ordine. ec.*
c. c. *Città chiusa*
c. f. *Città fortificata.*
b. a. *Borgo aperto.*
m. v. *Molino a vento.*
m. a. *Molino ad acqua.*
ec. ec. ec.

E così si regolerà per tutto il resto de' segni convenzionali.

Degli errori che si possono commettere levando militarmente.

Gli errori che si possono commettere nel levare militarmente, nascono per lo più.

1.° Dal non avere saputo tracciare un mezzo convenevole.

2.° Dall'eccessiva fretta di disegnare subito tutto ciò che si vede; il che rende l'espressione inesatta e falsa.

3.° Dal trascurare, allorchè si è poco esercitato, di assicurarsi della posizione di certi oggetti.

Si deve incominciare dal riconoscere sulla carta il paese, il corso delle principali acque, e la direzione delle principali alture e valli; poi formarne uno

scheletro o borro, su del quale si trascriverà il rimanente, maniera che sembra più convenevole per levare la contrada con ordine e celerità. Col mezzo di questa prima misura si sarà meno esposto ad ingannarsi. Nel mentre che si ha di mira di levare un vallone, non si figurerà contemporaneamente un' altura, che n' è distante ancora un quarto di miglio; non si cercherà neppure di levare nel tempo istesso tutti i particolari di un vallone. Questo metodo distrae ed imbroglia un' intera operazione.

Non bisogna immaginarsi che sia cosa buona il fidarsi interamente alla condotta di una guida per levare senza confusione. Una guida servir deve ad indicare soltanto le strade che se lo domandano, ed a rispondere alle quistioni che se le fanno. Spesso tali guide vi stordiscono di dettagli e di osservazioni, e se per una premura mal concepita vogliasi sulle loro notizie esprimere tutto, si rovescia e si diffigura talmente il terreno, che si termina col non sapersi più orientare.

È ancora un errore il credere, che quando si possiede la teoria del levare, siasi in istato di ben levare. Un colpo d'occhio sopra una carta è sufficiente per comprendere la configurazione di una contrada, nel mentre che bisogneranno cinque o sei giorni per levarla. È tutt' altro riconoscere una valle sulla carta, che il vederla sul terreno; le boscaglie o altri ostacoli, che impediscono spesso di vedere a dieci passi avanti di se, rendono una operazione lenta e difficile.

Si consiglia ad un principiante (quando anche possedesse un' eccellente teoria[1]) di esercitarsi a levare delle posizioni isolate di terreno, cominciando in un paese piano; quando avrà levato tutte le varietà del terreno, si eserciterà ugualmente sopra pic-

cole parti, finchè sarà nel caso di levare successivamente delle più grandi, e finalmente una contrada intera.

È più facile e sbrigativo riconoscere un paese piano, che uno montuoso, perchè questo bisogna osservarlo dalla cima alle falde. Prendendo nozioni da guide, si cercherà avere de' punti che sieno in triangolo, perchè allora è facile disegnarne lo spazio.

Bisogna pria di uscire a levare, avere uno scheletro o borro rettificato, come ancora de' rapporti sul dettaglio del terreno.

Se si devono prendere informazioni sopra una contrada tagliata da fondi e da valli, si comincerà dal domandare la particolarità di ciascun fondo; se vi sono villaggi, il loro nome, la distanza, il corso dell'acqua, la nozione delle strade, la natura del terreno ec. ec., e si farà altrettanto per ciaschedun fondo successivamente.

Quando si sarà fatto in questa maniera l'abbozzo di due fondi collaterali, si prenderanno dell'informazioni sul terreno intermedio, e di quanto vi è di rimarchevole.

Un piano che non indica nè la forma de' villaggi, nè i diversi oggetti che abbiamo eunnciati, non può servire per dare disposizioni di truppe, e non è utile per un Generale. Nell' interno, o all' entrata de' villaggi accade spesso che s' impegnino le scaramucce più vive: come prepararvisi se non si conosce la figura di questi villaggi? È dunque necessario di levare esattamente un terreno in tutti i suoi dettagli per un piano militare. Le più piccole nozioni di tattica impediscono di cadere in errori di questa specie.

Regole generali di teorie prese dalla natura de' terreni.

Le regole generali di teoria prese dalla natura de' terreni sono i seguenti.

1.° Dalle cime degli alberi si può giudicare della ineguaglianza di una pianura.

2.° Le montagne le quali sul principio sono più dolci, e poi da un punto divengono ripide, hanno sicuramente la cima formata a pane di zucchero.

3.° Quanto più un fiume si accosta alla sua foce, corre tanto più dritto, ed ha maggior larghezza.

4.° I più piccioli ruscelli hanno le loro ripe incurvate e serpeggianti.

5.° Quando le ripe di un fiume sono alte, è un segno sicuro della profondità del medesimo.

N O T A.

Si tralascia la maniera come levare le strade, montagne, valli, fiumi e boschi, perchè sicuramente vengono espressi sulle carte speciali da dove si rileva lo scheletro del terreno.

Per formare le carte di colonna, o sia carte di marcia.

È un eccellente sistema quello di levare nelle marce le strade per le quali si passa, come il terreno sulla dritta e sinistra, in un raggio che termini gli oggetti che si possano distintamente rimarcare; ma si dovrà fare soprattutto attenzione alle strade che si percorrono. Se non si abbiano guide, dalle quali si possa sapere il nome de' villaggi vicini, e delle strade, bisognerà informarsene arrivando all' alloggio, o pure si cercheranno sulla carta.

Con questo metodo si fanno delle carte militari, che non comprendono altro che le strade col dettaglio di tutto ciò che le costituisce, e si chiamano carte di colonna, o carte di marcia.

Spesso un Uffiziale può esser inviato dal campo per riconoscere tutte le strade in una certa circonferenza, onde vedere in quante colonue si può marciare.

Si condurrà in simil caso secondo i principii stabiliti di sopra, ed avrà cura di prendere una guida da villaggio a villaggio; e siccome per il gran numero delle vie e dello strade cho egli deve riconoscere ha molto terreno da percorrere, bisogna che si limiti ad osservare semplicemente le strade, e ad indicare col contrassegno di un Zero i villaggi che non sarà a portata di vedere interamente; ma esprimerà con qualche particolarità quelli per dove passerà.

Si farà di ciascuna strada un borro separato, e se la carta fosse troppo corta, si aggiungeranno altrettanti supplimenti, quanti ne bisogneranno.

Un portafoglio di un mezzo foglio di carta ordinaria, con un cartone da disegnare della stessa grandezza, una riga uguale alla lunghezza di un piede, parimenti destinata a servir di scala, un compasso, un lapis, della carta comune per prendere delle note prima d' incominciare a levare, sono sufficienti per disegnare. Si applicherà sul cartone la carta destinata a tale operazione, incollandone gli estremi, e questa servirà per disegnare.

Il cartone così preparato deve fare l' officio di pianeetta, la riga servirà di traguardo, e questa imitazione geometrica darà risultamenti molto più esatti e più soddisfacenti, che ogni altro metodo praticabile in campagna.

I fogli di carta per disegnare possono anche tagliarsi in otto per maggior comodità, poichè si può fare uso di questi quadrati di carta in tutti i sensi, rapportati estremo ad estremo, facendoci de' segni per l' unione di questi quadrati.

Si può ancora descrivere il tutto senza disegnare; come per esempio — Strada dal villaggio *N.* al borgo *B.* La strada è ruotabile; dopo un mezzo miglio sulla dritta vi è una gran pianura dell' estensione di quattro miglia; ed il suolo è seminato, o paludoso; seguitando a camminare sulla sinistra, alla distanza di una portata di fucile, vi è il paese *D.*; dopo sei miglia dal detto villaggio *N.*, vi è un fiume che attraversa la strada ed ha un ponte di legno, ec. ec. descrivendo così il tutto colle dimensioni determinate.

Per valutare le altezze delle montagne fra di esse.

La miglior maniera di valutare l' altezza relativa di due montagne, onde osservare quale delle due ha dominio sull' altra, è quella di portarsi a qualche distanza in avanti, ad un punto che corrisponda perpendicolarmente ad un altro medio all' intervallo che le separa, in guisa che si abbiano le due montagne dritte avanti di se; e così si osserverà quella che domina l' altra.

Una montagna che s' inalza al di sopra di un' altra si dice che la comanda, allorchè la medesima non è più distante della portata del cannone, come 1000 passi geometrici. S' indicherà questo dominio sopra la pianta come un raggio tirato dall' altura la più elevata, all' altra subalterna. Dal punto d' onde parte questo raggio si mette la lettera C., che vuol

dire Comando, e dall'altra sull'estremità si farà un piccolo bottone per esprimere la palla del cannone che ivi potrebbe ferire.

Le alture più nocive alla guerra sono quelle nello stesso livello delle posizioni; quelle alquanto più elevate sono più perniciose, perchè scoprono l'interno delle posizioni che si occupano, e che sono alla portata del cànnone.

Sono più perniciose ancora quelle che prendono di fianco il campo.

Le alture di miglior difesa sono quelle di dolce pendio, giacchè il nemico è costantemente sotto il cannone.

Le montagne non si debbano mai disegnare in prospettiva, e si devono esprimere tutti gli andamenti, e i principali condotti.

In caso di premura, si dovrebbe solamente portare il borro che si sarà fatto, sull'altura la più elevata (quando non si sia riportato dalla carta geografica), per avere un assieme del terreno. In principio si disegneranno le acque che scorrono, poi le principali altezze delle montagne, particolarmente quelle che hanno un comando sulle alture contigue.

Secondo queste istruzioni bisogna accostumarsi a levare con celerità, e rendersene la pratica familiare, pria di operare alla vicinanza del nemico.

Del valutare la profondità de' fiumi, ed altre osservazioni necessarie.

I fiumi immancabilmente sono dettagliati sulle carte generali da dove si rileva lo scheletro, per cui non bisogna altro che percorrerli, e segnare qualche grande sinuosità tralasciata, o qualche isoletta, o pure se hanno cambiato di letto,

Si deve però osservare con cura, e segnare sulla carta.

1.° I passaggi, cioè i ponti ed i passi.

2.° Ove si possano guardare.

3.° Se questi passi possono sostenersi contro il nemico, e se il medesimo può dominarli ed impedirne il passaggio.

Bisogna perciò osservar la diversità delle ripe, dove sono macchiose, dove sgombre, dove fangose o sassose, e finalmente se sopra di esse vi sono abitazioni.

Dove le acque formano delle onde, e quelle che sembrano tremulanti, indicano che il fondo è sassoso. Dove le acque fanno de' vortici, è segno che vi è della profondità e de' buchi sott' acqua; infine si osservi se la corrente è rapida o no. Se si ha bisogno di determinare la profondità di un fiume o di qualsivoglia acqua, farà duopo portarsi nel centro sopra una barca, poscia coll' aiuto di una pertica affondata nell' acqua, o pure con una cordella alla quale sarà legato un piombo, si scandaglierà la profondità del fiume; ma questa operazione non si farà mai da sopra un ponte, giacchè in quel sito vi sono sempre molti vasi d' opposizione.

Del levare villaggi.

L' essenziale alla guerra è di ben levare un villaggio e la contrada che lo circonda; e siccome questi non vengono espressi nelle carte speciali, così se ne descriverà il dettaglio.

Se vi è nel villaggio una chiesa, un castello, o un podere, bisogna indicarli con cura, come anche le mura in fabbrica, particolarmente quelle del cimi-

terio: si può d'un cimiterio fortificato fare sovente un posto importante per la difesa del villaggio.

In paese piano, le vie o strade che attraversano il villaggio determinano la sua forma generale.

Vi sono de' villaggi che non consistono, che in case isolate; basterà in questo caso misurare la lunghezza delle strade, e si esprimeranno le case in ciascun lato senza misurarne la distanza.

I Villaggi situati ne' fondi e nelle valli sono nella stessa circostanza; non si farà anche qui, che misurare la lunghezza delle strade, e si disegneranno le case ad occhio.

Quando vi è nel centro del villaggio una gran piazza, dalla quale si distaccano più strade, bisognerà prima rendersi su questa piazza; se ne prenderà l'estensione e la forma, marcando nel tempo stesso sul borro il principio di ciascuna strada che ne parte, e poi si misureranno successivamente: con tal mezzo si ha lo scheletro del villaggio, e non resta che disegnare ad occhio le case e le siepi, e riconoscere il villaggio al di fuori.

Non è necessario d'indagare precisamente il numero delle case che compongono ciascuno de' villaggi, ammeno che non sia un casale che non ne abbia più di cinque o sei.

Si possano designare arbitrariamente le case di un villaggio; basta conservar loro la disposizione generale.

In quanto alle siepi, si può fare a meno rapportarle fedelmente, perchè esse possono essere trasportate o distrutte da un momento all'altro.

Quando si leva un villaggio in dettaglio, non solamente s'indica la direzione delle strade, delle vie da vetture, ma ancora quella de' sentieri. Eccone gli esempii.

Quando un villaggio si proietta in linea retta, si misura la strada principale, e quando la scala è grande, anche la larghezza di essa; in seguito si situeranno arbitrariamente le case sull' una e l' altra parte della strada.

Dopo aver rapportato sulla carta la lunghezza del villaggio secondo la scala, tracciasi la strada e le case che la fiancheggiano, riportandole sul borro: di questa maniera si avrà un piano approssimativo del villaggio.

Se vi sarà premura, non si misurerà che la lunghezza del villaggio, e le case e le siepi si esprimeranno a volontà. In fine, in caso estremamente pericoloso, basterebbe stimare ad occhio questa lunghezza, e disegnare il tutto arbitrariamente.

Per levare i giardini attinenti al villaggio bisogna incominciare dallo statuirne la posizione. Si anderà sull' altura di una casa la più elevata, da dov se ne osserveranno le forme.

Se si è levato il villaggio al passo, si leveranno i giardini della stessa maniera; in conseguenza si anderà lungo del muro o siepe dei giardini stessi, ed il numero de' passi che saranno contati, ne darà la loro dimensione.

L' interno de' giardini si disegnerà come riuscirà più a proposito.

Del levare le città aperte ed i borghi.

Le città aperte ed i borghi si levano nella stessa maniera de' villaggi; ma la prima cosa da farsi è di vedere se tutte le strade della città sono della stessa larghezza, e se vi è disuguaglianza si esprimerà nel disegno; del resto non è d' utilità veruna

prendere la larghezza di ciascuna strada in particolare. La piccolezza della scala non permette di esprimerle esattamente.

Quando si misura da un estremo all' altro una strada in cui sboccano le strade laterali, è buono di esprimere nello stesso tempo la massa delle case e le abitazioni isolate, secondo la di loro distanza reciproca.

È inutile qui entrare in molti dettagli; la fig. n. 3. Tav. I. rappresenta un borgo, del quale si farà il piano nella maniera seguente.

Leverete prima la strada principale *A. B.*; marcherete cammin facendo il lato del quadrato *D.*, e prenderete la lunghezza, se è quadrilungo; in fine la direzione della strada *C.*; ed ecco fatta così l' operazione principale. Il resto siegue da se.

Del levare le città chiuse.

Quando si debbano levare città di questa specie, non è solamente necessario di esprimere tutte le strade; bisogna ancora riconoscere nell' interno ed esterno le mura, per essere nel caso di fare le convenevoli disposizioni di difesa.

Il piano di una città non è tanto difficile a levare militarmente, soprattutto quando si divide mentalmente l' operazione in un certo numero di parti, per mezzo delle strade.

Non vi è città che non abbia una strada principale, andando presso a poco da un punto all' altro. Essa divide naturalmente la città in due parti, in guisa che facilita l' operazione senza imbarazzo.

Quando si ha l' abito di estimare la distanza ad occhio, si può levare tutta la città senza misurarla;

ciò è di una gran comodità, e sovente di una esattezza sufficiente.

Quando però si dovranno prendere le dimensioni rispettive, s' incomincerà dalla gran strada, e nel tempo stesso che se ne misura la lunghezza, si marcheranno con linee punteggiate sul borro gli sbocchi delle diverse strade a dritta ed a sinistra, marcandone anche la lunghezza.

Ciò fatto, si verrà alle strade laterali, che si misurano al passo in tutta la loro estensione. S' indicheranno esattamente le porte della città, le uscite intermedie; in una parola tutto ciò che sembra suscettibile di nuocere, o pure di servire alla propria difesa.

Sarebbe ottimo di marcare giustamente per quanto è possibile le distanze dalle case alle mura.

Le case che terminano ciascuna strada non si esprimeranno in dettaglio, ma in massa, e non s' indicheranno separatamente, che gli edifizii rimarchevoli, come case comunali, chiese e conventi.

Se poi la più gran parte delle case fossero di legno, si esprimeranno quelle di pietra, perchè esse al bisogno possono servire da magazzini.

Se si voglia avere un piano esatto della città, bisognerà allora disegnarla con una scala assai più grande, per esprimere non solamente i diversi seni delle strade, ma ancora le ineguaglianze che possano incontrarsi nelle loro lunghezze. Non bisogna obbliare levando una città, d' indicare le fontane che vi si trovano.

La maniera di levare i borghi delle città è lo stesso del detto di sopra per le città medesime: ma quando si è terminato di levare l' interno de' borghi, bisogna farne tutto il giro al di fuori, per conoscere le

siepi e le mura de' giardini, ed esprimerlo sul piano in una maniera più propria.

Riconoscenze parziali degli oggetti.

La riconoscenza parziale degli oggetti esige un occhio sicuro ed esercitato, sopra tutto allorchè si viene obbligato a determinare la distaoza de' villaggi, le altezze de' mooti, e la profondità dell' aequa e de' valloni.

Per levare una contrada bisogna saper valutare con precisione la differenza della distanza, ed a questo effetto si prenderà per scala, o per termine di comparazione una distanza cognita, secondo la quale si determina di quaoto l' oggetto è più vicino o più lontano di quello che lo è un terzo, e si stabilisce questo rapporto sulla carta.

Non bisogna credere che nel levare militarmente debbasi tutto misurare trigonometricamente; questo succede di raro, perchè la natura foroisce essa medesima de' dati, che ne dispensano, e che sono come principii da' quali non si ha che a dedurre la conseguenza.

Quando si avrà tempo si misurerà il terreno colla catena o corda; in campagna però bisogna impiegare mezzi più semplici, adottando generalmente la misura del passo, che è nel tempo medesimo la più comoda.

Subito che si è acquistata l' abitudine di determinare la distaoza col passo, non v' è niente di più facile, che di ridurla ad altre misure in piedi, in tese, in canne, ec., poichè non bisogna che conoscere il rapporto di queste misure.

Ordinariamente in campagna si contano 1000

pas i geometrici per un miglio, ed ognuno di questi passi è composto di cinque piedi parigini, ed ogni piede di dodici pulsate o pollici.

Bisogna perciò abituarsi a fare i passi sempre uguali, ed un terreno si percorrerà più volte, sino a che non si misuri esattamente. Si possono impiegare con vantaggio i seguenti metodi per valutare il passo dell' uomo. Si sa che in una operazione un poco lunga il passo si accorcia successivamente, in modo che le ultime misure sono bene esatte: fa duopo, per avere una giusta valutazione, misurare pria di partire una estensione determinata per misurarla al ritorno; prendendo una media proporzionale si avrà il vero rapporto, e si potrà costruire la carta su di una scala a tese determinate, dal rapporto che si è trovato. Si potranno valutare gli spazii pel tempo impiegatovi a percorrerli. Si farà misurare ancora, pria di partire, lo spazio che si può percorrere in un minuto, ed al ritorno quello che si percorrerà collo stesso tempo; la media proporzionale aritmetica delle due misure sarà lo spazio pel corso, e moltiplicando quindi questo numero per tese, per il tempo totale impiegato a misurare in una direzione, si avrà la lunghezza di ciascuna direzione, e per conseguenza la posizione levata. Questo metodo solleva l' attenzione, la quale si limita ad una semplice osservazione a ciascuna estremità di linea. Se si fosse poi obbligato di doversi contentare de' risultati approssimativi, impiegar si possano i seguenti mezzi. Un uomo percorre a passo ordinario 95 passi per minuto, ed a passo accelerato 120. Un cavallo percorre in un minuto 125 passi al trotto. In fine giunti al punto di non più ingannarsi, e di fare i passi costantemente eguali, si eserciterà a valutare la di-

stanza ad occhio, e quindi si misurerà al passo. Il risultato farà vedere sino a qual punto siasi calcolato giusto. Si applicherà progressivamente a distanze più considerevoli, come 30 40 60 100 passi, e si potrà ancora giungere a mille.

Allorchè si sarà esercitato a stimare a colpo d' occhio, si potrà levare tutta una contrada senza aver bisogno di misurarla al passo.

Sono di avviso, che un uffiziale impiegato ad eseguire prontamente un disegno topografico, per le diverse misure del passo, potrà impiegare i soldati del distaccamento, additando loro fino dove debbano giungere, ed avvertire che debbeno al ritorno ricontare i passi, onde prenderne la media proporzionale aritmetica; ciò facilita al maggior segno la prontezza del disegno, e diminuisce di molto il travaglio dell' uffiziale.

Segni convenzionali di geografia, e delle truppe.

La Tavola I.a dimostra, come designare tutti i diversi oggetti che coincidono nel levare topograficamente e come distinguere i diversi corpi di truppe ed altro, nelle loro posizioni.

SECONDA PARTE.

Delle riconoscenze militari.

Delle riconoscenze in generale.

Non vi è dubbio, che per le riconoscenze militari sono sempre impiegati gli uffiziali dello Stato Maggiore, ma si possano dare delle circostanze in cui potrebbe essere impiegato un uffiziale di truppa leggiera: per cui si cercherà dettagliare alla meglio le regole come condursi in simili occasioni, acciocchè non gli sembri nnovo quello che va ad eseguire, conoscendone in parte gli andamenti. Per essere bene eseguita la riconoscenza, deve l' incaricato raccogliere tutto quello ché sia relativo tauto all' attacco quanto alla difesa dell' oggetto ch' egli esamina, e per essero iu grado di poter ciò bene effettuare, deve essere istruito in tutte le parti che costituiscono l' arte militare. I successi di una guerra dipendono quasi sempre dalle riconoscenze: queste sono i fondamenti di tutte le intraprese, ed è fuor di dubbio, che il saper profittare de' momenti e delle circostanze nella guerra ci rende superiori anche ad un nemico il più formidabile. Nessun vantaggio positivo può ottenersi senza la perfetta conoscenza del paese e delle forze colle quali si deve combattere; ed al contrario con poca gente si ottiene moltissimo, ed in una sola campagna si acquista tutto quello che in tre o quattro ancora non si ottiene. Le antiche istorie ed i fatti che noi stessi abbiamo conosciuti, ci hanno istruiti ed assicurati di una tal verità.

Nelle riconoscenze militari si debbano osservare i luoghi che possano servire per accampare, i posti che debbono covrire, le strade sulle quali debbono passare le provvisioni, o altro appartenente all' armata, tutti i passi di cui il nemico potrebbe far uso; in somma debbono esprimersi tutte le cose che possano aver rapporto all' esecuzione della guerra tanto offensiva quanto difensiva. Di tutte le operazioni bisogna conoscere i vantaggi ed i loro inconvenienti, descrivere le montagne da tutti i lati, le distanze da un luogo all' altro, per combinare il tempo delle marce, dovendo incaricarsi del terreno se è vario nelle differenti stagioni; poichè molti terreni, che in tempo estivo sembrano facili e buoni, divengono pessimi ed impraticabili piovendo. Si debbano descrivere i villaggi, i boschi, e chiese, i ruscelli, i torrenti, i fiumi, e gole, i ponti, colle loro comunicazioni; si deve rendere un esatto conto, primieramente di tutte le truppe che può contenere il tal borgo o villaggio; in secondo, quanti uomini vi siano che possano essere capaci di prendere le armi; in terzo, le stalle e le capanne che possano aversi, e quanti cavalli vi si possano alloggiare; in quanto tempo un' armata, un distaccamento qualunque potrebbe dimorare in quelle posizioni, per la facilità più o meno che avrebbe onde procurarsi de' viveri, de' foraggi, delle legna, e dell' acqua; comparerà i rapporti delle persone degli stessi luoghi colle idee che si formano di tutti gli anzidetti dettagli, affinchè poi sia in caso di renderne un circostanziato rapporto all' Uffiziale Generale, e che questi possa formare il suo piano di attacco o difesa sopra le più sicure basi.

Delle riconoscenze particolari.

Le riconoscenze del terreno, e quelle della posizione del nemico sono le basi di tutte le operazioni militari. Per queste riconoscenze s'impiegheranno le truppe leggiere in tutto il corso di una campagna. Un uffiziale incaricato per una tale riconoscenza deve distinguerla sotto due aspetti differenti e distinti; cioè aspetto offensivo, ed aspetto difensivo. Nel 1.º caso bisogna esaminare colla maggiore scrupolosità gli ostacoli più o meno grandi, che la località può apportare alla marcia dell'armata, ed alle sue disposizioni sopra un tale o tal punto. Nel 2.º, le difficoltà che questa stessa località potrebbe apportare nelle manovre offensive del nemico. Non è sufficiente che un uffiziale si contenti di riconoscere un tal luogo, un tal punto, verso il quale è stato inviato: egli deve ancora descrivere nel suo rapporto topografico tutti gli accidenti del terreno che si riconoscono sopra la strada che conduce al punto, affinchè il Generale possa regolare i suoi movimenti.

Or dunque non si può determinare alcuna operazione militare senza una tale riconoscenza. Questa può avere non solo più o meno di estensione; ma anche diversi oggetti, come per esempio, o della sicurezza di un posto importante, o di riconoscere la marcia di un corpo di truppa, o di qualche distaccamento nemico, ed in fine allorchè si vuole procurare qualche notizia del nemico, o della positiva situazione del luogo che egli occupa, e delle sue disposizioni. Questa ultima specie di riconoscenza è quella che esige maggior precauzione e condotta. Per eseguire le accennate riconoscenze, l'uffiziale incaricato bisogna che si approssimi segretamente al paese che

C.

si deve riconoscere, e per non essere inquietato dal nemico, che scelga per far la scoperta l' ora del mezzo giorno, la quale è molto più favorevole, potendosi aver tempo di vedere molto paese, senza esser tanto molestato dalle pattuglie della mattina, le quali sono rientrate, o da quelle della sera, che non sono ancora uscite. Se nel tempo della riconoscenza sarà scoperto, posterghera di farla in altro tempo e luogo.

Nelle riconoscenze, per le cose che non potrà vedere co' proprj occhi, manderà ne' villaggi vicini a ricercare de' contadini più capaci, per farsi dare rischiarimenti, e li condurrà seco lui colla buona o colla forza, cercando di sapere delle notizie sopra la distanza de' luoghi, il corso de' fiumi e de' ruscelli; la natura de' boschi e delle montagne, la situazione del nemico, la sua forza, i suoi distaccamenti ed i suoi posti. Quando per accidente venisse obbligato alla ritirata, non deve rilasciare questi contadini, se non quando avrà fatto la metà del cammino.

Delle riconoscenze de' boschi, montagne, fiumi, pianure e villaggi.

Nell' eseguire una tale riconoscenza, deve l' ufficialo descriversi il tutto come segue, acciò nel formare il rapporto nulla gli manchi per la chiarezza del medesimo; poichè non vi è cosa che domandi maggior cura, che la formazione di esso, dovendo il General comandante dirigere le sue operazioni in seguito di tal rapporto. Dipende perciò dalla sua esattezza la sorte dell' armata: quale risponsabilità!!

Boschi — Il loro nomo e la di loro natura; se vi sono de' villaggi a portata; se molte strade l' attraversano, e dove conducono,

Montagne — Il loro nome, la di loro circonferenza; se boscose, o no; se pietrose o terrose, o pure se sieno di rocce; se dominano la strada in qualche senso; se il pendio è dolce o ripido; se le strade che le attraversano montano dritte, o girano per il fianco dell'altura, e finalmente se montagne più alte le dominano.

Fiumi — *Ruscelli* — Il loro nome; la loro larghezza; la loro direzione; la natura delle ripe; se corrono attraverso de' prati; se questi prati sono sempre praticabili o no; i ponti o guadi, ed i villaggi vicini.

Pianure — Presso a poco la loro estensione; i villaggi che vi sono all'intorno; la natura del terreno; se sono interrotte da prati, stagni, laghi, ed altri ostacoli, acciocchè possa informarsene la cavalleria; e finalmente, se queste pianure conservassero qualche nome, bisogna anche additarlo.

Boschi — *Villaggi* — La loro situazione, ed il terreno circondante; la disposizione delle case; se sono separate da' giardini; se questi sono circondati da siepi, muraglie o altro; le chiese, il cimiterio; e questo se è circondato da mura.

Non si pretende dare un vocabolario di tutti gli oggetti che vi s'incontrano; ma semplicemente indicare la maniera come queste riconoscenze devono eseguirsi, nello scopo puramente militare. D'altronde s'intende che la riconoscenza locale cambia il rapporto in ragione dell'oggetto che si propone, e che un terreno che si debba solamente attraversare non richiede una dettagliata dimostrazione, che quando sul medesimo si vuole stabilire una posizione difensiva, offensiva, o di osservazione.

Formola del rapporto topografico che l'ufficiale potrà adottare a seconda delle distanze.

Strada del distaccamento inviato dal villaggio *A* al borgo *B*.

Ad un quarto o mezzo miglio avanti del villaggio il terreno monta, e si giunge sull' eminenza di una collina, che la gran strada traversa.

A 200 passi sulla dritta del cammino si ritrova una montagna dolcemente inclinata, ed a sinistra luoghi scabrosi, fossi, ec.

Dopo un quarto d' ora di cammino, o dopo tanti passi, si scende in una vallata assai profonda, che si estende traversalmente alla gran strada. Un ruscello profondo corre nella vallata, che si passa sopra un ponte di legno di circa 15 piedi largo; le tavole sono tali che difficilmente sopportano il passaggio dell' artiglieria.

La vallata ha circa 600 passi di larghezza, e la strada, dopo aver percorso la vallata, risale dall' altra parte; ma la scoscesa è troppo ripida. Il cammino non dà una linea retta, ma serpeggia, e guarnisce le alture con delle traverse. Questa situazione offre al nemico delle posizioni vantaggiose per la sua artiglieria ec. La vallata non può girarsi che una lega o due miglia sulla dritta, o pure sulla sinistra.

Sopra il piano, all' estremità dell' altura, vi è il borgo *C*, composto di 70 case, delle quali 10 son di pietra. Il cimiterio è circondato di mura e domina la strada. Delle fossate, delle siepi circondano tutti i giardini che appartengono alle case, e rendono per conseguenza il borgo suscettibile di essere un buon posto.

Si possano infine spiegare in simil modo tutti gli altri oggetti necessarii alla guerra.

Dell' avvezzarsi al punto di vista per formare il colpo d' occhio militare.

È una scuola necessaria per gli uffiziali lo esercitarsi al punto di vista, per formare il colpo d' occhio militare. Due sono gli oggetti del colpo d' occhio.

Il primo consiste nel decidere quanti battaglioni o squadroni può contenere un determinato terreno, che si veda avanti a se. Il secondo consiste nel fare il contrario, cioè, dato un numero di battaglioni o squadroni, conoscere quanto terreno vi vuole per schierarli in battaglia. Per acquistar dunque ed avvezzarsi al punto di vista, vi vuole un esercizio. Sul principio bisogna assuefare l' occhio alla pianura, ed in piccola distanza di 30, 50, sino a 100 passi; e si avverta che in mezzo alla neve, ne' solchi coperti di grano, e particolarmente attraverso dell' acqua, la distanza di 100 passi appena si calcola per 80.

Istruito a conoscere perfettamente la distanza di 100 passi, tanto in linea retta quanto in linea parallella su di un fronte ad una certa determinata distanza, si può misurare un più lungo spazio di terreno, calcolando da 100 a 100 passi, e replicando così sino alla fine del sito.

Le distanze a linea retta sono assai difficili ad indovinarsi, atteso che quanto maggiore è la distanza, tanto più si accorcia il punto di vista; vi sono però le seguenti regole per averne un' approssimazione: s' intende sempre per quelli che hanno una vista regolare. Per esempio, a 300 passi si può distinguere un uomo di giusta statura e riconoscerne il viso: a mille passi

non si distingue più la statura, ec. L' esercizio farà poi acquistare un abito all' espressate conoscenze.

Mezzi per formare il colpo d' occhio militare.

Il colpo d' occhio militare è una delle parti essenziali che costituiscono il vero uomo di guerra. Di qual vantaggio non è in effetto il poter giudicare ad occhio della posizione che occupa il nemico? Coll' aiuto del colpo d' occhio si può giudicare da qual parte egli è forte, da qual lato egli è scoperto; in conseguenza sopra qual punto egli ha la sua parte debole, ec. ec.

Per acquistare approssimativamente il colpo d' occhio militare (poichè ciò si ha mediante un grande studio sulla guerra, e da un genio naturale), potrà l' uffiziale regolarsi nella guisa seguente.

Ne' luoghi deboli il nemico si ha dovuto sufficientemente fortificare, con alzare de' trinceramenti, e situare molta artiglieria, facendo con questa disposizione conoscere ad evidenza la parte debole di quel punto; e quantunque non si avesse la menoma riconoscenza del locale, il buon senso stesso farebbe conchiudere, che la natura gli ha negato i mezzi di difesa, giacchè ha ricorso a quelli dell' arte. Federico II.° c' insegna che per giudicare il forte ed il debole della posizione nemica, non bisogna che figurarsi per un momento in suo luogo, ed osservare attentamente qual disposizione dovrebbe farsi su quel dato terreno ch' egli occupa, e di qual maniera distribuire le truppe per sostenersi, ec. ec. (a). Per formare dunque alla meglio il colpo d' occhio militare

(a) *Leçons du roi de Prusse à ses aides de camp, chapitre LII.*

ne' viaggi, nelle passeggiate, o nelle cacce, bisogna accostumarsi a giudicare colla più gran precisione dell' estensione d' un piccol terreno, e del numero de' battaglioni e degli squadroni che può contenere. Si scelga poi per lo stess' oggetto un locale più vasto, sul quale si formino attacchi e difese ad immaginazione: ed ecco quello che può farsi in ogni tempo per istruirsi, come faceva Federico II, Laudon, Turenna, Filippomene e tanti altri. Quando l' armata è accampata, si consideri sulla carta; 1.° il posto del nemico; 2.° quello che si occupa, se copra un paese o piazza interessante, se le ale dell' armata si sieno bene appoggiate, e come; se le comunicazioni sieno bene assicurate, e se possano essere senza pericolo cambiate; 3.° se l' una e l' altra armata possa impadronirsi di un posto importante; 4.° se il nemico possa intraprendere sopra di voi, e voi sopra di lui, e nei due casi il cammino che dovrebbe farsi, e gli ostacoli che sarebbero da superare nella marcia; 5.° i luoghi da dove ciaschedona armata ricavi i suoi viveri; se i convogli sieno assicurati, e se si possano intercettare quelli del nemico; 6.° come il nemico possa rendere inutili le vostre intraprese, ed i mezzi che le farebbero riuscire; 7.° quali progetti offensivi possa formare il nemico, e come da voi si potrebbe fare svanire. Dopo tale esame si va sopra luogo; si scorre prima di tutto il terreno per prendere un' idea generale; si esamina in seguito col più gran dettaglio; 1.° se gli appoggi delle ale sieno sì vantaggiose, come lo compariscono; 2.° se i fiumi o ruscelli che covrono l' armata sieno guadabili o no in tutto il loro corso, e se le ripe non sieno scoscese; 3.° se vi sieno delle eminenze che convenga occupare, perchè non

sia dominata la propria posizione ; 4.° se il terreno sia montuoso , piano, coperto , o no ; 5.° se vi sieno nelle vicinanze boschi, siepi, cespugli, di cui bisognasse trarre partito, o che potessero nuocere se il nemico se ne impadronisse ; 6.° se convenga occupare i villaggi che sono sulla fronte , o sopra de' fianchi , i mezzi come metterli nello stato di difesa, o pure se convenga meglio incendiarli ; 7.° se le case, i poderi, i molini, i castelli , i giardini che sono prossimi all' armata, possano servire per collocarvi la fanteria, o se bisogna distruggerli ; 8.° quale sia la natura del terreno di avanti e di dietro a ciascheduna parto della posizione, affine di distribuirvi convenevolmente le differenti armi, perchè bisogna situarle sempre in modo , che in nessun caso possano divenire inutili ; 9.° quali sieno i siti che producono alle batterie de' tiri obbliqui ; 10.° dove si possano stabilire le riserve , i depositi delle munizioni, ed i foriti. Si scrive tutto quello che si è osservato; si attacca e si difende colla immaginazione. Si stabiliscono delle ipotesi sopra tutti i movimenti delle due armate. Tutto questo dettaglio può applicarsi sì a' piccioli corpi di truppa come a' grandi ; e così questo è il miglior metodo per acquistare il colpo d' occhio, che consiste a prima vista a scegliere tutti i vantaggi del terreno, tanto per l' attacco quanto per la difesa.

Il colpo d' occhio acquista un maggior grado d' interesse e di utilità , allorchè vi si aggiungono le cognizioni di fortificazioni , di tattica ec. ec. Allora non si limita la riconoscenza soltanto alla posizione del nemico; si sa ben anche prevedere ciascuno de' suoi movimenti, si scorge il risultamento delle sue manovre , e si trovano nella natura de' luoghi , i

mezzi di prevenire il nemico, e d' inutilizzare i suoi calcoli.

In fine il colpo d' occhio militare c' indica le posizioni che possano girarsi dal nemico ; esso ci fa evitare quello che potrebbe nuocere , ed insegna ad assicurarsi con buone opere tutti i movimenti.

Mezzi di riconoscere la posizione dell' armata nemica.

Quattro sono i mezzi di riconoscere la posizione nemica, cioè. 1.° Segretamente. 2.° Apertamente. 3.° Dai rapporti de' disertori, prigionieri e viaggiatori. 4.° Finalmente dai rapporti delle spie. Per il primo caso, colui che è incaricato di fare una tale riconoscenza, onde giungere vicino al nemico, l' uffiziale deve evitare di seguire nella sua marcia le grandi strade, ed anche i piccoli sentieri, procurando nascondersi per quanto è possibile, come per esempio, attraverso le macchie, i fondi ed i terreni interrotti, proprii a coprire la sua truppa. In simil caso non deve temere di prendere grandi giri, essendo l' unico oggetto quello di eseguire felicemente la sua missione, senza essere scoperto.

Tutte le persone che saranno incontrate dalla vanguardia e dalle pattuglie di fianco per i cammini succennati, in particolare quando si sta prossimo al nemico, saranno condotte all' uffiziale per essere esaminate; e se esse andassero dalla parte del nemico, egli le farà restare in dietro sotto la scorta di uno o due uomini, per tutto quel tempo che giudicherà necessario, affinchè non possano dare conoscenza della marcia del distaccamento.

Egli deve soprattutto evitare d'impegnare un affare, ammeno che non vi sia assolutamente costretto. Se scopre delle pattuglie nemiche, deve cercare di evitarle, giacchè tutti i vantaggi che egli potrebbe ottenere, non servirebbero che a scovrirlo, ad attirarsi l'attenzione del nemico, ed a far terminare la sua intrapresa; deve dunque limitarsi ad avvicinarsi al nemico, di maniera a poter render conto della sua posizione e dell'apparente sua forza.

Giunto quindi vicino al nemico, si avanzerà a piedi, di notte tempo e con poca gente, sopra un'altura, condotto da una guida sicura, lasciando il distaccamento in luogo vantaggioso per poi raggiungerlo. Se poscia non è perfettamente sicuro della fedeltà della guida, non potrà dispensarsi di farla legare e condurre da un uomo del distaccamento. Si deve ancora minacciare di bruciarle le cervella, se essa porta il distaccamento nelle mani del nemico.

Giunto al luogo, egli per mezzo de' fuochi nemici potrà esaminare la direzione e l'estensiono del campo, scandagliare il suo sito e la forza; osserverà ancora la distribuzione de' posti avanzati, acciocchè dovendo far qualche riconoscenza l'indomani, possa evitarli.

Spesso però avviene che la posizione che si vuol riconoscere, è nascosta da alture occupate da distaccamenti nemici; in questo stato di cose, portandosi con tutto il distaccamento ne sloggerà uno. Per ciò eseguire, bisogna cercare di nascondersi per quanto sia possibile vicino all'altura dove si voglion fare le osservazioni, e poscia gittarsi bruscamente sul posto che si deve attaccare, e sloggiarlo. Eseguita una tale operazione, ed allorchè si sarà veduto ciò che si vuo-

le osservare, bisogna ritirarsi per strade tortuose e coperte.

In una simile spedizione si può lasciare indietro di se, ad una certa distanza lungo una siepe o villaggio, un trombetto con alcuni uomini e coi cavalli meno buoni, e di preferenza quelli bianchi, che si scoprono più da lontano. Questa disposizione, in caso che si fosse inseguito, facendo dubitare al nemico che vi sia qualche riserva, l'obbligherà ad inseguire con minor calore il grosso del distaccamento.

Gli uomini che si saranno lasciati dietro, avranno istruzione, che vedendo arrivare il distaccamento inseguito dal nemico, si mettano in marcia portandosi qua e là, e tirando de' colpi di carabine o pistole, e sonando la tromba, affine di essere più sicuramente veduti dal nemico, avendo l'apparenza di avvertire un corpo situato dietro di loro. Il distaccamento per la sua ritirata non si porterà direttamente verso di questi, ma di maniera che restino sui fianchi del nemico, acciocchè il medesimo si fermi, onde vedere chi lo circonda.

Il nascere e tramontar del sole è il miglior tempo di osservare un campo ed i posti nemici da siti eminenti, ne' quali si possa vedere tutto senza impedimento, e senza essere osservato dalle scoperte, che a queste ore sogliono farsi immancabilmente; l'ora però del mezzo giorno è la più eccellente, in particolare ne' mesi estivi. Non si debbano trascurare i rapporti della gente del paese, informandosi con destrezza dei disegni del nemico, de' distaccamenti che ha dispersi, del sito de' magazzini e de' forni, del numero e della qualità delle sue truppe, della specie e del numero de' reggimenti, del numero de' cannoni, ed in che consista il suo Parco di Artiglieria.

Un uffiziale incaricato di una commissione di questa natura, si deve attendere a molte pene e fatiche; ma se egli vi riesce avrà reso un gran servizio all'armata: la vita di molti uomini, ed il successo di una grande intrapresa spesso dipendono dalle cognizioni de' movimenti del nemico, che si rapportano al Generale.

Per il secondo caso, quando le armate sono molto vicine ed a vista, queste riconoscenze si faranno di giorno, a forza aperta; e per lo più sono praticate da' Generali od uffiziali dello stato maggiore, spingendo vigorosamente con dragoni i piccoli posti del nemico, ed obbligandolo a fare alcuni movimenti da' quali si possa trar profitto per giudicare della forza dell' armata.

Per il terzo caso, si faranno le seguenti domande ai disertori e prigionieri.

1. Il numero e la forza del reggimento ove servivano.

2. La Brigata alla quale apparteneano ed il nome del Generale che la comanda.

3. Di qual divisione fa parte questa brigata, ed il nome di chi comanda la divisione.

4. A qual corpo d' armata appartiene questa divisione, il nome ed il grado del Generale in capo, e la residenza del suo quartier generale.

5. Se il reggimento, la brigata, o la divisione sono accantonati, accampati, o al bivacco. Se il corpo è postato; se è coverto con molti avamposti; se si guarda con cura, ed in fine se è trincerato.

6. Quali sono i corpi dell' armata o divisione alla dritta ed alla sinistra, e quanto sono lontani.

7. Ove lasciarono il loro reggimento.

8. Se il loro regggimento ha avuto degli ordini del giorno.

9. Quali sono i rumori che circolano nell' armata.

10. Se le sussistenze sono abbondanti; ove sono i magazzini ed i posti.

11. Se ha molti ammalati; ov' è il grande Ospedale, e dove sono le ambulanze.

NOTA.

Se il disertoro o prigioniero arriva nel tempo che il corpo a cui apparteneva è in marcia, si aggiungeranno le seguenti domande.

1. Qual direzione segue la colonna.

2. Se il movimento è isolato o combinato.

3. Fin dove la colonna ha avuto ordine d' avanzarsi.

4. Se la colonna è composta di diverse arme, o no.

NOTA.

Se il disertore o prigioniero appartiene alla cavalleria, si seguono lo domande.

1. Se i cavalli del reggimento sono in buono stato.

2. Se hanno fatto qualche rimonta.

3. Se vi sono molte reclute.

4. Se vi sono molti cavalli ammalati o fuori servizio

5. Se i foraggi sono in abbondanza, e se le contrade occupate sono nello stato di fornirle, o pure vengono d' altrove.

NOTA.

Se il disertore o prigioniero è d' artiglieria, si domanderà ancora.

1. Dove è il gran Parco, e se vi è artiglieria d' assedio.

2. Ove sono i depositi.

3. Ove è il picciolo Parco.

4. Di quanti pezzi è composta la batteria della divisione cui appartiene, di quale calibro e di quale specie, e se finalmente i cassoni sieno ben guarniti di munizioni da guerra.

5. Se i cavalli da tiro sieno in buono stato.

NOTA.

Ai viaggiatori si faranno le seguenti domande.

1. Il loro nome, ed il loro paese.

2. D' onde vengono, e dove hanno intenzione di andare.

3. Se hanno incontrato truppe in marcia, di quale specie, ed in qual numero.

4. Essendo di passaggio nella città, o avendoci soggiornato, quante truppe aveva inteso dire che vi erano di guernigione.

5. Se queste truppe erano in buono stato; se attendeano de' coscritti, e se aveano degli ammalati.

6. Se i paesi e sobborghi che aveano traversati lungo il cammino erano pieni di truppa.

7. Se gli avamposti nemici sieno bene riconcentrati; se dietro le catene delle vedette più avanzate vi sia dell' infanteria e dell' artiglieria per sostenerli; infine la distanza approssimativa fra questi diversi sostegni e la catena degli avamposti.

8. Come sieno i cammini ed i ponti; se il nemico si è occupato a ripararli; se si occupa di fortificarli, o pure se abbia di già fortificato qualche luogo per dove egli è passato.

9. Se i viveri e le sussistenze sieno care o rare nel paese occupato dal nemico; se i paesani abbiano sofferto, e se abbiano conservato il loro bestiame; infine se il nemico ne abbia preso.

10. Finalmente quali sieno le voci pubbliche che riempiono il giornale del nemico, e quale sia la data dell' ultimo che ha letto.

Nel quarto caso finalmente, si potrà riconoscere il tutto dai rapporti delle spie, che saranno fedelmente confrontati.

Osservazioni che appartengono alle riconoscenze.

Nelle riconoscenze è necessario osservare dove e come le ale del nemico sieno appoggiate; se ad un fiume, a paludi, borghi, montagne, o alture; se i pendii di queste ultime sieno dolci o erti, tagliati da fossi, o coperti da boschi, o circondati da pianure scoperte ed unite; se queste parti sieno nude, trincerate o chiuse con delle tagliate d' alberi; calcolare l' estensione del suo fondo, sapere su quante linee questo campo sia formato, dove sia situato il quartier generale ed il parco d' artiglieria; se il campo sia trincerato di qualche maniera, con linee di trinceramento continuato, o con ridotti guarniti d' artiglieria; quali sieno le sortite; se le ale del campo si trovino fortificate; se il campo sia tagliato da boschi; qual sia la situazione della catena de' posti, ed in qual distanza dal campo; quali sieno i posti più avanzati; se le campagne ed i villaggi vicini sieno nel caso di fornire de' viveri e foraggi. Tutte queste osservazioni sono quelle che appartengono all'oggetto di una riconoscenza.

In affari di tale importanza, tutto ciò che circonda il nemico deve essere esaminato con la più grande attenzione. Si possano scovrire errori nella sua disposizione, ale male appoggiate, parti mal fiancheggiate, boschi, alture all' indietro di lui e su dei suoi fianchi, ch' egli avrà negletto di occupare, ec. ec.

Un uffiziale incaricato di una commissione così dilicata, per disimpegnarla con successo, deve fare uno studio particolare del terreno sul qualo egli è inviato; applicarsi a riconoscere tutte le vicinanze, le gole, i boschi, le alture, le defilate, affine di potere spesso cambiare di posizione, senza che gli abitanti, nè il nemico possano assicurarsi positivamente della situazione del suo posto.

Per riconoscere la marcia dell' armata nemica.

Per eseguire una tale riconoscenza, si devono cercare tutti i mezzi onde scoprire il nemico ed osservare la sua marcia; ma se non si può scoprire la colonna in verun modo, allora l'uffiziale incaricato riunirà il suo distaccamento, e si avvicinerà verso i fiancheggiatori del nemico, affinchè dalla marcia di questi possa calcolare quella della colonna.

Quando si è conosciuta la marcia del nemico, all'istante ne informerà il Generale, per mezzo di un dragone ben montato, incaricato del rapporto in iscritto, nel quale specificherà l'ora ed il luogo ove ha incominciato a scoprire l'armata nemica, e dove sembra che questa voglia dirigersi; finalmente non la lascierà di vista, fintanto che non avrà ricevuto de' nuovi ordini.

Quando si scorge il nemico da lontano, per conoscere se egli sia in marcia, il miglior mezzo è quello di guardare su di un punto fisso, il quale sia in direzione di un' ala; per conseguenza; se trovasi in marcia l'ala, si allontanerà o oltrepasserà il detto punto; se poi il nemico fosse in una pianura tale, che fino a perdita di vista e sull' orizzonte non si vedesse al-

cun oggetto, bisogna mettere in linea due uomini sulla direzione di un' ala, poco distauti nno dall' altro; e così da dietro i detti punti si osserverà, se si ritira, avanza, o marcia sopra uno de' fianchi.

In tempo d' estate anche la polvere fa conoscere la marcia del nemico, non che il lustror delle armi.

Essendo poi di notte, il mezzo più sicuro di essere istruito della marcia del nemico è che l' uffiziale debba conoscere bene il paese. Questo uffiziale avendo un forte distaccamento, (affine di rispingere i fiancheggiatori nemici, senza mai far tirare un colpo da fuoco), marcerà sull' orlo de' boschi, ed eviterà le case; quindi arrivando prossimo al nemico, se non può niente vedere o intendere, che possa fissare il suo giudizio, farà serrare la sua truppa, ed al gran trotto penetrerà la catena de' fiancheggiatori, ed osserverà ciò che desidera; quindi ritornerà pe' luoghi più coperti, onde darne conto a chi conviene. In questa intrapresa non dee far conto del fuoco de' piccioli posti, giacchè di notte nou è da calcolarsi.

Per riconoscere la marcia de' distaccamenti nemici.

Per riconoscere la marcia de' distaccamenti nemici, accelererà il suo cammino con buone guide, per attraversare con sicurezza e prontezza il paese che deve percorrere per giungere al nemico. In questa occasione deve cercare di avere con se de' soldati che parlino la lingua del paese nemico, affine di poter passare più facilmente per una truppa amica.

Giunto prossimo al nemico cercherà osservar dalle alture contigue la direzione della sua marcia, e

D.

quando sarà certo della via che prende, ne informerà il Generale.

La riconoscenza di questi distaccamenti ei può conseguirla senza tanti pericoli, e deve sempre trattenersi quanto può sulla difesa, e non mai dimenticarsi che il suo principale oggetto è di osservare e di render conto, senza mai combattere, se non quando il nemico mal si custodisse, facendo uso della sorpresa.

Delle riconoscenze di un posto.

Due sono i casi principali da considerarsi nella riconoscenza di un posto, e sono il posto in se stesso, e la truppa che lo difende. Si può riconoscere un posto tanto di giorno quanto di notte, segretamente ed apertamente, sopratutto se sia avanti il fronte del suo campo; ma qualora sarà un posto di comunicazione sul di dietro o nel mezzo de' quartieri nemici, bisogna riconoscerlo con poca gente, di notte e colla più gran segretezza, usando quelle regole dette per questa parte.

Per ben riconoscere un posto, che sarà sulla fronte o sopra i fianchi dell' armata nemica, converrà meglio mandare un distaccamento alquanto considerevole, il quale lo esaminerà con sicurezza di giorno più tosto che di notte, perchè nel 1.° caso si può con facilità girando attorno vedere perfettamente le sue diverse parti, e valutarne la forza. Bisogna conoscere il paese che lo circonda, e scegliere il luogo che faciliterebbe l' approssimazione quando si volesse attaccarlo. Se si tratta solamente d' indagarne la forza, si cerca un luogo favorevole per nascondervi la maggior parte della truppa, e presen-

tarsi col restante; affinchè quelli che lo custodiscono vedendo poca gente, si determinino a sortire per darle sopra; il che fornisce il mezzo di riconoscere il loro numero e le loro diverse armi. Quando poi si debba riconoscere il villaggio, nel tempo che si figura l'attacco in un sol punto, alcuni Uffiziali intelligenti, seguiti da tre o quattro uomini ben montati, cercheranno penetrare nel villaggio dalla parte di dietro, ritirandosi poi prontamente dopo averlo riconosciuto.

Delle riconoscenze di una piazza, o fortezza.

Per eseguirsi una tal riconoscenza, l'uffiziale incaricato manderà a girare intorno della piazza, alcune spie, che v'entreranno qualora lo possano. Distaccherà ancora alcuni soldati sicuri ed intelligenti, i quali fingendo di aver disertato, avranno forse la facilità di esaminare l'interno della piazza, le sue disposizioni di difesa, e la forza effettiva della guarnigione. Assegnerà agli uni ed agli altri diversi luoghi ne'quali possono raggiungerlo, per raccoglierne le notizie e renderne conto a chi conviene.

Per avvicinarsi alla piazza da riconoscere, prenderà seco lui alcuni cavalieri scelti ben montati, marcerà con tanta segretezza e celerità, di maniera che possa arrivar di notte a 5 o 6 miglia dalla piazza, e quando le pattuglie per la scoperta saranno rientrate, egli percorrerà i contorni, osservando, notando, ed anche disegnando ciò che sarà rimarchevole; indi se il suo oggetto è adempito, si ritirerà; ma al contrario poi cercherà un luogo proprio a nascondersi, per indi l'indomani avvicinarsi di nuovo,

onde continuare la sua riconoscenza, e così in seguito finchè giunga a conoscere perfettamente tutta la circonferenza della fortezza o piazza.

L' ultimo giorno o il giorno prima le sue spie o emissarii debbono raggiungerlo; ma se questi maccassero all' appuntamento, terminata la sua commissione, si ritirerà. Se fosse scoperto nel far la riconosceuza, si sottrarrà al momento dalla vista del nemico, e cercherà l' indomani per altra parte riprenderla.

Delle qualità necessarie che si richiedono per costituire un buon posto o campo.

Dominare o esser dominato, decidono delle qualità di un posto, o campo. Un campo o posto dev' essere sopra un terreno che non sia dominato da un altro, o almeno esser lontano tremila passi da tale terreno. Sul fronte del campo non vi devono essere de' boschi, e se per accidente si deve prendere una simile posizione, si farà occupare dalle truppe leggiere tutto il bosco, sostenute nel bisogno dalle truppe di linea.

Allorchè si è fissato il campo, al momento si devono destinare i luoghi per le pattuglie, guardie avanzate, ed altri posti per la sicurezza del medesimo. La Vanguardia deve essere più vicina all' armata propria, che a quella del nemico, cioè a dire, supponiamo che il nemico sia otto miglia distante, la vostra vanguardia non deve essere più lontana di due miglia dal campo, tanto per non essere sì facilmente circondata, quanto per avvisarvi della venuta del nemico, e in fine per essere al momento soccorsa.

Gli avamposti poi possono essere più vicini al nemico, avendo la loro ritirata sulla vanguardia.

Quando il nemico è molto prossimo al campo, i piccoli posti debbono essere situati lungo un fiume, canale, gran fossata, o altro ostacolo che possa ritrovarsi approposito.

Camminando col sentimento di Federigo II, un uffiziale con 20 uomini, ed un sotto uffiziale con 12, un altro uffiziale con 20, ed altri posti di sotto uffiziali con 12 uomini per ciascheduno, saranno sufficienti a formare una catena, onde essere avvisata l'armata de' movimenti che il nemico possa fare di notte.

In un terreno scoperto bisogna situare gli avamposti di cavalleria più lontano che sia possibile, per osservare i movimenti del nemico, onde sia informato il Generale con celerità. Per assicurare la ritirata di questi avamposti non bisogna che situare delle truppe a portata di coprirli ne' loro fianchi.

Quando il terreno lo permette i battaglioni debbono situarsi in guisa, che i fuochi s' intersechino sul fronte, e se fosse possibile situare la fanteria in più angoli rientranti, acciocchè il nemico nell'attaccare trovisi sempre tra due fuochi; e con questa situazione si renderà rispettabile il fronte del campo.

Dovrà esservi un' apertura intorno a se, per osservare da lontano non solamente il nemico, ma ogni suo movimento, e per esser da lui veduto il meno che sia possibile.

Questa posizione non deve essere esposta al fuoco incrociato del nemico.

È necessario aver le spalle sicure, senza situarsi mai in un sito che non abbia una sortita per dietro; anzi deve essere libero ed aperto il terreno alle spalle, onde potersi ritirare l' armata in diverse colonne, senza il minimo ostacolo; altrimenti sareb-

be facilissime al nemico tanto d' intercettare il convoglio, quanto di tagliare la ritirata all' armata.

Il passaggio per andare verso il nemico deve essere aperto e spazioso.

Bisogna prendere i posti attraverso di tutte le strade che si uniscono ai passaggi, riconoscerli onde giudicare dove il nemico possa venire, e qual sia il miglior mezzo per assicurare il campo.

Avere i fianchi ben coperti da una città, villaggio, fiume, palude, o da fortificazione di campagna; e quando il fiume è molto profondo, bisogna che stia ad una certa distanza per non esporsi al fuoco de' tiragliatori nemici dalla opposta ripa. Della stessa guisa si opererà vicino ad un villaggio, giacchè è soggetto all' incendio. Questa sorta di posti, cioè a dire i villaggi, sono della più grande importanza nella guerra, e debbono perciò ben guardarsi con guarnirli di truppa e soccorrerli a tempo. In una parola, si deve essere assicurato in guisa, che il nemico non possa respingere i fianchi con facilità; dappoichè un' armata che perde un fianco è mezza vinta. L' attacco de' fianchi è effettivamente una vera sorpresa, e per sostenerla tutto è difficoltà.

Deve esserci dell' acqua buona, e della legna a sufficienza.

Si previene che non tutte le acque sono buone a beversi, in particolare ne' mesi estivi. Le acque stagnanti che comunicano con mature di lino, risi ec. ec. sono nocive alla salute. Le acque de' fiumi o ruscelli sono le migliori, e si deve cercare ogni mezzo per non interromperne il corso, e non farvi buttar cosa che possa guastarle, e corromperle. L' acqua di un fiume non può essere tanto facilmente deviata dal nemico, come quella de' piccoli

ruscelli, che, prescindendo da ciò, esso può ancora contaminarle. Non si deve ricorrere all' acqua de pozzi, che in mancanza della corrente.

Un' armata non deve situarsi attraverso di un fiume, perchè allora le sue forze sono divise in due, e potrebbe essere soggetta ad una inondazione.

Una parte dell' armata deve essere in stato di difendere l' altra, o di sostenerne la totalità, acciochè il più piccolo distaccamento non rimanga senza difesa.

La Cavalleria deve situarsi in guisa da poter agire, e sul fronte non vi devono essere luoghi paludosi, fossi, cespugli uniti, ed altro, che impedisca la sua manovra.

La grand' arte della distribuzione della truppa consiste, che sia situata in maniera di poter agire liberamente, ed essere da per tutto di qualche utilità.

Quando si dovrà accampare sopra una montagna, la prima linea si situerà sul pendio, e la seconda sulla cresta, onde il nemico, se rispinge la prima, incontri nella seconda la più grande resistenza. In questo caso la prima linea si considera come l' opera esteriore di una fortezza, e la seconda rappresenta il maschio della piazza. Le ale però devono essere appoggiate ad alture inaccessibili, o rendute tali coll' arte. Ma non bisogna dimenticar quel detto del gran Federico: » *Che dove passa una capra, non è difficile il passo ad un soldato.* » Egli per altro è sufficiente conoscere il sentiero, acciò con poca gente si possa mettersi al coperto di una sorpresa. La Cavalleria si situerà lontano dal fuoco nemico, e se è possibile, a portata di caricarlo quando viene respinto; o pure si stabilirà in terza linea per non esporla male

a proposito, quando però ad evidenza si osservi che quella del nemico non può entrare in azione.

Le batterie della 1.a linea nella citata posizione debbono essere situate in maniera da far riunire i fuochi al piè dell'altura, e che il cannone possa dominare tutta la falda del monte; altrimenti l'inimico si avanzerà bruscamente, e si metterà ben tosto al coperto de' tiri del cannone, ed anche della fucileria; finalmente i cannoni di grosso calibro debbonsi situare in un luogo più elevato, in 2.a linea.

Di quante diverse maniere possa essere dominato un posto qualunque.

Un posto può essere dominato in tre maniere diverse, cioè di rovescio o sia alle spalle, di fronte, e di fianco; ed in questa situazione può esser dominato dall'occhio, dall'artiglieria e dal fucile. È dominato dall'occhio un posto quando da alcuni luoghi di fronte o di fianco, o pure di rovescio, si può osservare tutto ciò che in quello si faccia dal nemico. È dominato dall'artiglieria, quando questa vi può offendere la gente che nel medesimo si trova; è finalmente dominato dal fucile, quando in alcuni luoghi col medesimo possonsi offendere i suoi difensori; come avverrebbe se un posto o trinceramento qualunque avesse in sua vicinanza una casa alta, un campanile, un grande albero, o pure un'eminenza scoscesa, dove non si potesse portare artiglieria, ma vi potessero salire degli uomini.

Qualunque opera di fortificazione, o una posizione che sia dominata in una o più delle citate maniere, è sempre malamente situata, ma specialmente quando è dominata ne' fianchi, giacchè il principio gene-

rale d' ogni difesa consiste nel saperli conservare, e ciò non solo nelle armate, ma ancora nelle fortificazioni, perchè sempre si cerca prendere i fianchi, quando si conosce il sublime dell' arte; per cui bisogna per quanto sia possibile, dovendosi fortificare, renderli forti coll' ingegno, quando la natura non gli abbia renduti tali.

Con quali precauzioni si debbano far pervenire le notizie al Generale, e redazione di esse.

Qualunque uffiziale comandato per fare una riconoscenza, deve cercare di disimpegnare bene la sua commissione, e portare la più grande attenzione, e la più severa esattezza nelle sue osservazioni. Sarebbe un cattivo uffiziale colui che volesse mascherare la più minima negligenza o i suoi errori con risposte vaghe; tutto deve essere positivo nel suo rapporto; il minimo equivoco può produrre conseguenze funeste.

Le notizie da farsi pervenire al Generale debbono essere raccolte dagli oggetti personalmente osservati, ed essere in ragione della importanza della commissione che si sarà ricevuta, analizzando tutti i dettagli che possono interessare nella guerra, sia del terreno, sia della situazione del nemico, facendone un circostanziato rapporto, ed inviandolo o portandolo al Generale. La persona che dovrà condurre un tal rapporto dev' essere di fiducia, e che non si possa dubitare d' infedeltà, nè d' imperizia delle strade. Questo rapporto deve essere preciso, specificando il tutto con chiarezza: le conghietture non debbon mai darsi per cose sicure. Bisogna distinguere ciò che si è ve-

dute co' proprj occhi, e ciò che si è rilevato dagli abitanti, spie, disertori, prigionieri, pattuglie ec. ec. Si spiegherà l'ora in cui si fa il rapporto, ed il momento in cui la tal cosa è accaduta.

Se si teme che un rapporto pressante possa andare in mano del nemico, se ne manderanno due o tre copie per diverse strade, avvisandolo a piè di ciascun rapporto. Quando si scrive o si riceve un rapporto, bisogna avere innanzi a se una carta topografica, per comprendere e descrivere con maggior facilità le cose.

Delle spie.

Vi sono varie sorte di spie, delle quali alcune si offrono volontariamente, ed altre si trovano per la cura del Generale, o del suo stato maggiore, o pure di qualunque altro uffiziale incaricato all' oggetto.

Il signor Feuquieres asserisce che, per quanto numerose sieno le spie, non sono mai sufficienti. Chiama egli le spie « Strada , Orecchie , ed occhi di coloro che comandano. »

Poche persone debbono sapere quali sieno le spie; e se si teme che si potessano scovrire per gli abboccamenti che il Generale tiene seco loro , in tal caso conviene servirsi di un uffiziale di fiducia , che tratterà con essi ne' luoghi solitarii.

Non debbono le spie conoscersi tra di loro, poichè trovandosene tra le medesime talune che forse servono anche il nemico, sarebbero di nocumento per le altre spie.

In oltre possono confabulare dando nuove uniformi, e rovinare gli affari, e finalmente conoscendosi le spie fra di loro, quando accadesse che il nemico

ne discoprisse qualcheduna, e le desse la morte, le altre rimarrebbero tutte sbigottite, e tralascerebbero di servire, o servirebbero con molto timore; ed allora quanto piccolo sarebbe il giovamento che se ne tirerebbe!

Le spie possono andare con maggior sicurezza nel paese nemico, quando sono abitanti delle frontiere, e che hanno dei beni tanto nel paese nemico, quanto nel proprio. La gente di una Nazione neutrale è molto adattata, perchè col preteso nome di viaggiatore, o di trafficante va da un paese all'altro, e può dirigersi ai proprii corrispondenti, che sono ne' luoghi nemici.

Nelle materie di molta importanza, è da desiderarsi di avere una spia fedele ed intelligente, alla quale si possa fidar la commissione a viva voce, con darle solo una parola di convenzione, la quale servirebbe in vece di lettera corrispondente; così, nel caso che questa spia cadesse nelle mani del nemico, non sarebbe mai scoverto il segreto.

La scelta delle spie deve essere tra persone di spirito e bene istruite, da poter rispondere prontamente alle domande che loro potrebbe fare il nemico qualora cadessero nelle sue mani. Se le spie sono persone incognite, possono divenire infedeli; se poi d'un naturale semplice, saranno scoverte con facilità. Queste spie non debbono comunicare le nuove ad alcuno, perchè sono varie le circostanze; tante volte si debbono nascondere le notizie funeste, ed in varii casi anche le buone.

La maniera onde potersi nascondere le lettere sarà dipendente dalla maggiore speculazione di ciascheduno, procurando i migliori mezzi. Tal volta le lettere si sono poste dentro a' bastoni bucati vicino

al puntale o viera. Altre volte si è divisa a strisce la lettera, e situata per anime ne' bottoni. ec. ec.

Le spie si debbono pagar bene, e tutto le volte che vi servono bisogna dar loro qualche gratificazione generosa. Qualora si conosca che le spio conservano tutto il denaro che si dà loro, conviene dopo qualche tempo dismetterle. Nelle corrispondenze che debbono aversi colle armate, o ne' paesi nemici, sempre che non si abbiano delle spie fedeli, bisogna scrivere in cifra, e la migliore è quella d' avere due fogli di carta, uno do' quali resterà in potere di chi scrive, e l' altro in potere del corrispondente; e d' uopo che sieno fatti in essi diversi tasselli uguali nella linea delle righe, conservando la larghezza colla quale si suole scrivere, ed in questi tasselli irregolari si scriveranno tutte quelle parole cho convengono, e togliendo poscia il suddetto foglio, il resto delle righe saranno riempite con altrettante parole, le quali unite alle prime formino un senso differente, in maniera che tutta la lettera comparisca essere scritta per tutti altri affari non appartenenti alla guerra.

Si deve ancora convenire sopra molti termini, come sarebbero i nomi di varie persone, reggimenti, piazze ec. ec., delle quali dovete parlare nella lettera con parole diverse, affinchè il nemico non possa avere alcun sospetto. Arrivando tale lettera nelle mani del corrispondente, esso vi applicherà il foglio tagliato nelle sue aperture, e leggerà così il senso, cho a lui interessa. Conviene mandare lettere ne' soli affari di rilievo, perchè facendolo spesso, con facilità si può scoprire il segreto.

In mancanza di spie, spesse volte si mandano de' proprii soldati, presi tra coloro in cui si abbia più confidenza, col pretesto di disertare, scegliendo quelli

che hanno figli e moglie, i quali servono per maggior pegno della loro fedeltà. Ognuno di questi soldati si deve particolarmente istruire, e se g'i stabilisce il reggimento ove deve prender partito, s' è possibile, avvertendogli, che qualunque persona venga da lui, e proferisca una data parola che gli si comunicherà, si prenda la lettera che gli si darà, e procuri di ritornare al proprio reggimento.

Si può anche alle volte scegliere qualche paesano ricco, che abbia moglie e figli; e se gli dà una persona intelligente travestita da servidore, che possegga la lingua del paese, onde osservare ciò che si desidera; si sforzerà il paesano di condur seco la succennata persona come suo domestico, e di andare al campo nemico, sotto pretesto di dolersi per violenze ricevute. Si minaccerà nel tempo stesso di trattar severamente la sua famiglia, e malmenare i suoi beni, se non riconduce il detto uomo; tal mezzo è crudele, ma qualche volta è necessario.

Niuna di queste spie deve sapere la commissione di un' altra, e tutte avranno una differente parola; affinchè se una è infedele, le altre non rimangano esposte ad esser sacrificate. Il corrispondente deve essere istruito in quali reggimenti sieno quei soldati, per servirsene nelle occasioni, riconoscendoli ad un dato contrassegno.

Questi soldati dovrebbero sapere la lingua del paese o della truppa nemica, ed avere, se fosse possibile, parenti ed amici. Alcune volte si fanno disertare degli uffiziali di fiducia, rendendo verisimile la diserzione. Alle volte ancora, prima della guerra, si mandano in diversi luoghi persone che parlino e scrivano bene, di buono aspetto, e dotati di molto spirito, affinchè s' impegnino come scritturali, so-

gretarii o altro, ed incominciando a servire qualche cavaliere si facciano strada nelle segreterie militari dell' armata nemica, onde averne quelle notizie che sono necessarie. A costoro si devono dare considerevoli somme, perchè coi danaro faranno delle conoscenze, e riusciranno ne' loro disegni.

Quando ciò non si è fatto in tempo di pace, è d' uopo far emigrare soggetti capaci, con clamorosi pretesti, e così per mezzo loro ottenere il desiderato intento.

Esempii pur troppo funesti han dovuto fare aprire gli occhi ai comandanti delle armate; la maggior parte di essi sono stati vittime de' tradimenti. Non debbono perciò ammettersi nelle segreterie, che quelle persone le quali abbiano dato prove le più costanti.

Egli è un classico errore il mantenere a giorno degli affari una persona la quale possa essere sospetta, o per incostanza dimostrata in qualche incontro, o perchè troppo avida di danaro, o perchè ha rapporti e parenti particolarmente in prossimo grado, che sono al servizio del nemico. Questa persona, benchè faccia di tutto 'per assicurarvi dell' attaccamento suo al servizio, alla fine vi accorgerete che cagiona la rovina degli affari; e per disavventura, questo si suol conoscere quando non vi è più rimedio.

Volendo riuscire negli affari di sommo rilievo, non bisogna fidarsi che della propria persona, e le risposte devono essere impenetrabili a chi che sia.

Quando nella classe delle spie ve ne sono alcune che servono doppiamente, cioè voi ed il vostro nemico, queste rischiano meno delle altre, e dovrete permettere che possano dare al nemico tutte quelle notizie che non vi recano pregiudizio, o

almeno qualcheduna di poco rilievo; e se esse non sono dello stesso vostro paese, i nemici se ne fideranno di più. In oltre queste servono meglio a chi con più particolarità le gratifica. Ma è d' uopo scegliere coloro che abbiano i loro beni e le loro famiglie nel vostro stesso paese, e bisogna sempre invigilare sugli andamenti delle loro famiglie. Succedendo qualche volta che una sia nata nel paese, del vostro nemico, e frattanto abbia beni e famiglia nella vostra patria, se vi accorgete che essa non vi dà delle nuove interessanti, dovete credere che cerchi servir meglio il vostro avversario; ed allora ingannandola le darete a credere tutto il contrario di quello che bramate, ed ella dando questi avvisi al nemico, credendo favorirlo, lo farà cadere nell' inganno.

Dai prigionieri si possono avere delle notizie racchiudendoli in diverse carceri, ove si farà trovare una persona travestita, che comparisca un reo, e questo facendo de' discorsi sugli affari, riferirà tutto ciò che avrà inteso, e dall' uniformità si potrà giudicare quali sieno le più veridiche nuove. Prima d' intraprendere questa misura si deve dire ai prigionieri, che se qualche cosa che hanno riferita antecedentemente, non è vera, lo confessino, perchè trovandosi altrimenti, saranno impiccati; ma che sarà data loro qualche riconoscenza, dicendo la verità.

Si debbono esaminare i disertori ed i prigionieri dallo stesso Generale, o da qualche uffiziale; a tali persone non si deve permettere che parlino con altri, prima che sieno condotte alla presenza del Generale o dell' uffiziale incaricato.

Quando cadessero nelle mani del Generale delle spie incaricate di portare qualche lettera fatta dal nemico, si deve cercare di aprirla e chiuderla di bel

nuovo, inviandola al suo destino, per mezzo di altra persona, affinchè possiate leggere la risposta, ed essere a giorno di tutto. Qualche volta, discoprendo la persona che ha corrispondenza col nemico, si chiuderà in un carcere, e si obbligherà a scrivere ciò che voi le detterete, per trarne qualche vantaggio. Si avverta che tutto ciò che si scrive non deve mai credersi, se nel foglio non vi sia un dato contrassegno.

Per quanto fedeli sieno le spie, non conviene mai fidare interamente sulle loro notizie, perchè accade che il nemico spesse volte fa de' movimenti, ed opera solamente per deludere ed ingannare; ad onta che la spia abbia detto il vero, si può cadere in un massimo errore: bisogna perciò proporzionare la precauzione al pericolo.

III. PARTE.

Della fortificazione di campagna (a).

Delle diverse opere di campagna.

Le fortificazioni di campagna sono di varie specie; vi sono delle flecce, de' ridotti a denti di sega, de' ridotti stellati (questi ultimi non meritano molta attenzione), de' ridotti circolari, delle teste di ponte, semplici, miste e composte, e de' trinceramenti, dietro i quali si fanno accampar le truppe.

Egli è noto che le opere di fortificazioni costruite di fabbrica, resistono pochissimo alla forza dell' artiglieria; non sì tosto è progettata una breccia, che viene eseguita, percui il migliore è di costruirle di terra, e rivestirle di fascine o zolle.

Nomenclatura delle parti che costituiscono un forte.

Breccia — Chiamasi l'apertura che si fa in un ramparo o riparo, che copra i difensori di un luogo.

Cinta o *Ramparo* — È una elevazione di terra sola, o pure rivestita di fabbriche, fascine o zolle.

Capitale — È la linea tirata dall' angolo fiancheggiante, o sia l' angolo formato dalle due facce dell'opera, che sporge fuori la campagna. Nel prolun-

E.

(a) *Nota — Non si pretende sviluppare gli elementi della fortificazione, ma semplicemente riunire, in un quadro il più ristretto, i principii generali, la di cui conoscenza si rende necessaria agli uffiziali.*

gamento di queste capitali si fanno le trincee contra una piazza.

Linee — Sono trinceramenti fatti per impedire l' ingresso del nemico in un paese; queste consistono in un parapetto colla sua banchina e fossata, e sono fiancheggiate da frecce e bastioni.

Angolo rientrante — È quello il di cui vertice è verso l' interno dell' opera.

Angolo saliente di un bastione, o di altra opera di fortificazione — È quello il di cui vertice sporge verso la campagna.

Parapetto — È la parte superiore del ramparo, che serve a covrire i difensori, ed affinchè il soldato possa scovrire il nemico; l' altezza esteriore del parapetto deve essere meno elevata della parte interiore; questa differenza chiamasi pendenza superiore del parapetto.

Scarpa — È l' inclinazione del ramparo fatta di terra; questa incomincia dalla sommità esteriore del parapetto, e termina alla berna.

Glassis o spalto — È il terreno sgombro da qualunque impedimento, che circonda la strada coperta o la contro scarpa, e va ad unirsi alla campagna con un dolce pendìo.

Cresta — È la linea più elevata dello spalto.

Scolo — È la linea lungo l' angolo rientrante, perchè piovendo le acque vi scorrono in maggior quantità che negli altri luoghi dello spalto.

Dorso — È la linea che indica l' angolo saliente, e chiamasi così a cagione della sua figura.

Banchina — È una specie di scalino che sta nella parte interna, ed è inferiore al parapetto, nella quale sale il soldato, allorchè deve far fuoco dalla cresta dello stesso parapetto.

Piazza — È il ricinto del forte.

Berna — È uno scalino al di sotto della scarpa per mantenere la terra del parapetto.

Fossata — È quel fosso che si costruisce d' intorno al parapetto, il quale sarà fondo per quanto è alto il parapetto.

Scarpa interna di una fossata — È quella della parte del parapetto.

Contro scarpa — È quella opposta alla scarpa interna.

Cunetta — Chiamasi quel canale fatto al fondo della fossata e serve per lo scolo dell' acqua, e per accrescere al nemico l' incomodo, nel caso che discenda nel fosso.

Troniera — È l' apertura per il Cannone.

Ginocchiera — È quello scalino che resta di dentro alla troniera.

Piatta forma o *spianata* — È il tavolato cui si appoggia l' affusto del cannone.

Merlone — È quella parte del parapetto che sta tra due cannoniere.

Cammino coverto — È quella strada che gira tutto all' intorno dell' orlo della fossata dalla parte della campagna, e la quale coperta da una elevazione di terra di circa sei piedi di altezza, serve di parapetto, e va nella campagna a terminare in pendio. Nel cammino coperto in tutti gli angoli salienti e rientranti, si lasciano degli spazii, e questi diconsi piazze d' armi.

Traversa — È un opera costrutta al di dentro dell' entrata di un ridotto, e deve essere più lunga otto piedi dell' entrata del medesimo.

De' fuochi rasenti , e ficcanti.

Vi sono due specie di fuochi, cioè i fuochi rasenti, ed i fuochi ficcanti.

Il fuoco rasente è quello che è diretto in un punto presso a poco alla stessa altezza ; ed il movimento della palla che fa più salti, entrando nelle opere di fortificazioni, scorrendo lungo il ramparo, distruggendo l' artiglieria, ed uccidendo i difensori, chiamasi rimbalzo; è questo è il miglior fuoco, perchè distruttivo.

Il fuoco ficcante poi è quello che è diretto ad un punto più alto o più basso del luogo d' onde parte, e ferisce il solo oggetto che si trova al punto ove è diretto.

Degl' istrumenti e materiali necessarii per fortificarsi, e della costruzione delle fascine.

Gl' istrumenti e materiali di cui si ha bisogno, sono pale , accette , zappe , pistoni , martelli di legno , cofani ; una cordella , palaccioni , cavalli di frisia , gabbioni , picchetti , zolle , sacchi a terra e fascine.

I materiali dovranno essere della seguente guisa.

Cordella — Potrà essere sino all' estensione di 50 braccia , che abbia alla sua estremità segnata una scala di 20 piedi , e che la lunghezza rimanente sia divisa in tese ciascuna di 6 piedi; e questa servirà onde regolare tutte le diverse dimensioni nella formazione di un forte.

Palaccioni — Questi devono essere lunghi 9 in 10 piedi , e grossi 6 pollici , e servono per fortificare la fossata, l' entrata de' ridotti ec. ec.

Cavalli di frisia — I travi de' Cavalli di frisia sono lunghi 12 piedi e grossi 6 pollici in quadro; i raggi, che l'attraversano, i quali saranno puntuti al loro estremo, avranno 7 piedi di lunghezza, e 4 di grossezza, situati a 6 pollici l'uno dall' altro. Questi serviranno per chiudere l' entrata de' ridotti, le porte, ed altri passaggi ec. ec.

Gabbioni — Questi saranno di 3 o 4 piedi di altezza, e del diametro di 2 in 3 piedi, e serviranno per situarli sul parapetto uno presso all' altro, riempiendoli di terra. Si costruiscono ancora gabbioni alti un piede con 12 pollici di diametro, che servono per contornare il sopracciglio del parapetto, situandoli come saettiere per la fanteria.

Picchetti — Questi sono chiodi di legno lunghi da 3 in 4 piedi, e serviranno tanto per marcare la traccia di un forte, quanto per inchiodar le fascine in un parapetto.

Zolla — È una quantità di terreno erboso, il quale si taglia in quadrato, che può pesare sino a 20 libbre circa ed un uomo ne può tagliaro 1500 al giorno. Le zòlle buone si trovano nei prati erbosi, abbondanti di radiche ed umidi alquanto.

Sacchi a terra — Questi saranno de' sacchi pieni di arena purgata dalle pietre; la di loro lunghezza è di 2 piedi, e da 6 a 8 pollici il diametro. Con questi sacchi incrocicchiati si può dell' intutto alzare un parapetto; ma un uffiziale di fanteria per lo più gl' impiega onde elevare di 1 in 2 piedi il parapetto, per formare le feritoie, secondo la figura 4 Tav. I. Si situerà uno de' suddetti sacchi quasi perpendicolare al lato interno del parapetto, e vicino al sopracciglio del medesimo; un altro ugualmente disposto si situerà a 5 o 6 pollici distaute dal pri-

mo, ed un terzo se ne metterà attraverso e per di sopra gli altri due. Quindi si scosterà di un poco l'estremità esterna de' duo primi sacchi, acciocchè prendano la forma di una cannoniera: queste feritoie composte con i sacchi di terra sono preferibili a quelle de' gabbioni.

Fascine — La lunghezza di queste per le opere di campagna è di 10 piedi, ed il diametro di 1 piede. Per farle vi vogliono sei uomini, cioè due per tagliare i rami, due per riunirli sopra tre cavalletti fatti all' oggetto, e due per legarli; ed in un' ora possono farsene circa sei. Per i ridotti a denti di sega le fascine devono essere di 8 piedi di lunghezza.

Ogni fascina avrà cinque picchetti, lunghi di 3 in 4 piedi, e grossi 1 pollice e mezzo, e questi serviranno per inchiodarle allorchè rivestono il parapetto di un forte.

Quando non vi sono fascine, il parapetto si riveste di zolle di 4 pollici di grossezza, ed 1 piede di diametro, che vengono riunite con quattro piccoli picchetti lunghi 8 pollici.

Principii generali per tracciare un trinceramento.

I principii generali per tracciare un trinceramento sono i seguenti. Il suolo su cui deve erigersi un' opera, è realmente buono, quando, 1.° domina o comanda tutto ciò che lo circonda; 2.° quando è orizzontale o a livello; 3.° quando somministra i materiali necessarii alla costruzione; 4.° in somma quando presenta un accesso difficile, ed offre una sicura ritirata.

L' estensione di un' opera dev' essere proporzio-

nata al numero della gente che deve difenderla, e delle armi di cui essa fa uso; poichè se questa vi si trova stretta, i suoi movimenti saranno difficili, e se sono pochi i difensori riguardo all' estensione dell' opera sarà per certo mal difesa.

Gli uomini possono situarsi nel parapetto, in una o in due righe, colla distanza l' uno dall' altro da 2 sino a 4 piedi.

Se vi è dell' artiglieria o altra macchina bellica, bisogna per essa considerare e tener conto dello spazio necessario per farla agire: questo potrà calcolarsi di 6 passi per ogni pezzo da 4 a 8; e di 8 per ogni pezzo da 12.

Prima di tracciar un trinceramento, bisogna esaminare con ogni accuratezza la figura che dar si debba, affinchè i fuochi battano perfettamente, o almeno per quanto sia possibile, tutti i punti del terreno che lo circonda, sino alla distanza della portata delle armi, osservando ancora quali punti sieno di più facile o più difficile accesso.

Circa alla figura bisogna colle parti salienti o rientranti del trinceramento, occupar le parti salienti o rientranti del terreno: vale a dire, che il contorno del trinceramento deve seguire esattamente quello del terreno.

Circa il conoscere, se alcuni punti sieno di facile o difficile accesso, non si deve far altro che osservare, se le circostanze possono o no favorire gli approcci del nemico, ed essergli di ostacolo, e se vi sia una strada, un vallone, o una pianura facile a passarsi dal nemico; a questa parte bisogna dirigere tutta la forza del trinceramento, riunendo i fuochi contro la strada. Se il trinceramento ha delle parti deboli, bisogna coprirle, guastando e rendendo

scosceso il terreno che vi sia innanzi, inondandolo s' egli è possibile, o ponendovi delle tagliate d' alberi, o altro ostacolo.

Egli è necessario di considerare inoltre, se il nemico possa giungere con artiglieria o no; se possa attaccare il trinceramento alle spalle; se possa venir con forza molto considerevole; se le strade sieno buone per poter condurre dell' artiglieria; se il trinceramente abbia i fianchi appoggiati a qualche palude; egli fa duopo ancora, che il trinceramento sia tale da poter contenere un numero di gente capaco di resistere, e presentar da ogni lato un fronte uguale a quello sul quale può marciare il nemico per attaccarlo; per cui se l' attacco può farsi tutto all' intorno, allora il trinceramento dovrà essere un ridotto o forte. Devesi badare in oltre alla bontà dell' aria, poichè questa non è molto sana nelle vicinanze delle paludi, mature di lino ec.

Allorchè si deve trincerare un posto è cosa essenziale il considerare se esso può aver relazione con un corpo principale di truppa, o di propria gente armata, affinchè possa essere soccorso a proposito.

Quando un trinceramento sia abbandonato alle proprie forze, allora bisogna adoperare tutta l' attività, perchè niente manchi alla sua difesa.

Quando un trinceramento sia in alcune parti difeso dalla natura; quando l' inimico non possa attaccarlo che in alcuni soli punti, ed in piccol numero; quando i soccorsi sieno facili e sicuri, allora i difensori possono essere divisi nel trinceramento con maggior distanza; poichè quand' occorre, si possono portar subito le forze sopra la parte attaccata, rimpiazzare i morti e i feriti, e rilevare gli stanchi.

Se il trinceramento è sostenuto da vicino da

ùn corpo numeroso, bisogna che esso sia aperto alle spalle, affinchè se il nemico se ne impadronisce, non possa mettersi al coperto.

L'uomo sempre fa fuoco direttamente dalla linea del parapetto che lo copre; è perciò facile il concepire, che se sono guarnite di uomini le due facce di un angolo saliente, e proluugate nella campagna, la direzione de' fuochi che si possono fare dalle suddette due facce, lascerà innanzi agli angoli un grandissimo spazio indifeso. Per riparare a questo, si faranno delle altre opere vicine, onde incrociare tutti i fuochi possibili innanzi agli angoli salienti. Non si deve porre un angolo saliente dirimpetto ad un terreno che convenga battere particolarmente.

Si può inoltre facilmente comprendere, che quanto più sono ottusi gli angoli salienti, tanto più si restringono gli spazii che innanzi ai medesimi si trovano senza difesa, e che in conseguenza riesce meglio quel trinceramento ch'è formato con angoli ottusi; ma la necessità di dar de' fianchi fa che l'ampiezza degli angoli salienti debba avere un certo limite, poichè quanto più grandi sono questi angoli, tanto più piccoli sono i fianchi, e perciò viene stabilito che l'angolo fiancheggiante non sia minore di 60 gradi, nè maggiore di 120.

Quando una linea è protetta dal fuoco di un'altra, la miglior difesa è quella dell'angolo retto; ma quando non vi è precisa necessità, è indifferente che gli angoli sieno perfettamente retti, cioè di 90 gradi, o che sieno più o meno aperti, perchè la difesa è sempre buona, quando gli angoli non sono nè troppo acuti, nè troppo ottusi.

Gli angoli rientranti non si fanno mai minori di 90 gradi, nè maggiori di 120; poichè nel primo caso

le due linee, invece di difendersi, si offendono scambievolmente col loro fuoco, e nel secondo, i fuochi non s' incrociano.

L' opera di fortificazione dovrà essere grande per la terza parte di meno della gente destinata a difenderla, giacchè questa terza parte deve restar di riserva.

Profilo.

La traccia del profilo è la seguente, F. 5 Tav. I. *A B* linea orizzontale, *a* scarpa della banchina di 1 piede e $1/2$, *b* banchina di 4 piedi, *c* scarpa interna del parapetto di 4 piedi, *c d* altezza interna del parapetto di 6 piedi, *e f* parte superiore del parapetto larga 6 piedi, *f g* altezza esterna del parapetto di 4 piedi e $1/2$, *h* sua scarpa esterna, *i* berna di due piedi, *l* scarpa interna della fossata, *m m* larghezza della fossata nel fondo larga 4 piedi, *n m*, *n m* profondità della fossata di 6 piedi, *o* controscarpa.

Per tracciare una fleccia.

Tra le opere di campagna la fleccia è la meno complicata, e per consequenza è la più facile a costruirsi: questa vien formata da due linee che s' incontrano in un punto, rappresentanti un angolo saliente, e per lo più servono per covrire le guardie di fanteria alla testa del campo.

La fleccia sarà composta di una banchina, di un parapetto, di una berna, di una fossata, e di uno spalto; il tutto colle dimensioni stabilite nel profilo, o pure secondo la resistenza che si deve fare; e si traccerà nel seguente modo.

Giunto un distaccamento al luogo prescrittogli,

si dividerà in due plotoni (supposto la divisione di 30 file), i quali si situeranno a guisa di fleccia, formando un angolo retto, F. 6 Tav. I.

Lungo la riga de' soldati ed a piedi de' medesimi si stenderà la corda, e si traccerà poi la linea *b*, aggiungendo 6 passi per ogni cannone. Questa linea indicherà la parte iuterna del parapetto, il quale avrà 6 piedi di grossezza.

Si traccerà la grossezza del parapetto c paralellamente alla linea *b*, operazione che si fa come la prima per mezzo della corda, similmente a due piedi la linea *d* che indica la berna, e quindi la linea *e* che indica la fossata larga 6 piedi. Al di dentro della fleccia, ed a 4 piedi dalla linea *b*, si traccerà un' altra linea per la banchina *f*. Questa banchina avrà 8 in 10 piedi no' luoghi ove va situato il cannone.

Vi è anche un altro modo per tracciare una fleccia, supposto che vi sia una divisione di 30 file, e due pezzi di artiglieria.

Il distaccamento giunto al luogo, si formerà su due righe in una linea perfettamente retta, F. 7 Tav. I.

Si dividerà in due plotoni, situando sul centro il sotto uffiziale c il quale marciando in avanti al suo fronte, farà tanti passi, per quante file contiene un plotone, e pianterà il picchetto *d* per indicare il vertice dell' angolo della fleccia. Da questo punto si traccerà una linea all' ala dritta del distaccamento *d b* ed un' altra alla sinistra *d a*, le quali dinoteranno le linee iuterne del parapetto. Le altre linee poi si tracceranno, come si è detto precedentemente.

Eseguita una delle suddette operazioni, si situerà una riga di travagliatori lungo la linea *d*, F. 6 Tav. I. ad un passo di distanza l' uno dall' altro, facendo

fronte all' opera. Costoro incominciando lo scavo getteranno la terra sino alla traccia interna del parapetto, ed affinchè i segni di questa traccia non sieno ricoperti dalla terra; lungo la medesima traccia *b* si situa una fila di fascine fermate con picchetti. Un' altra riga di travagliatori deve essere situata dietro la prima lungo la traccia *e* che segna la fossata, ma a doppia distanza, cioè a due passi l' uno dall' altro; questa somministrerà la terra ai travagliatori della prima riga, i quali la getteranno in avanti insieme con quella che essi medesimi cavano, e nel tempo stesso altri travagliatori la batteranno. Così si forma il parapetto dell' opera.

Quando per accidente trovasi nello scavo della fossata qualche strato di pietra viva, ovvero una vena d' acqua che impedisca lo scavo, si guadagnerà in larghezza quello che si perde in fondo, o pure si farà una seconda fossata; e così non mancherà la terra per il parapetto, e si aumenterà in pari tempo la difficoltà all' inimico.

Costruita la freccia con tutte le regole di già spiegate, si dispone il distaccamento e l' artiglieria come siegue. Figurandosi che sia una Divisione, il 1.° plotone guarnirà la faccia dritta, ed il 2.° quella di sinistra, e la 3.° riga di questi resterà di riserva. Un pezzo di artiglieria si situerà sulla faccia dritta, vicino all' angolo, e l' altro alla sinistra nello stesso modo, F. 8 Tav. II, o pure se vi è un sol pezzo di artiglieria, questo si porrà sull' angolo saliente.

Della costruzione dell' opera.

L' esteriore del parapetto deve inclinare verso dentro. La fossata deve terminare a piani inclinati

d' ambo le parti, acciocchè la terra non rovini nella medesima. La scarpa interna del parapetto deve essere alta 4 piedi e $1/_2$, e la banchina 1 piede e $1/_2$, venendo ad essere coperti i soldati siti nell' interno del trinceramento da 6 piedi di parapetto. All'angolo dell'opera il parapetto deve essere più alto di un altro piede. Il parapetto della parte esterna, o sia la scarpa esterna del parapetto sarà di 4 piedi e $1/_2$, e la superficie incliuata verso fuori, per scoprire il nemico, e nelle alture dovrà essere dippiù, onde scoprire il piede della montagna.

Nelle opere che non possono essere battute dal cannone si dà ai parapetti da 3 a 6 piedi di grossezza. Da 6 a 10 per quelle che possono esser battute dal cannone da lontano, e da 10 a 15 ed anche di più alle teste di ponte, come ai gran ridotti, i quali debbono resistere molto tempo al fuoco de' cannoni di grosso calibro.

Quando si lavora in terra grassa o forte, non è necessario di rivestire il parapetto di fascine o zolle.

Le troniere si faranno larghe dalla parte di dentro di 1 piede e $1/_2$, ed al di fuori di 7 in 8. La parte del parapetto che resta intera in tali cannoniere e che chiamasi ginocchiera, sarà alta 2 piedi e $1/_2$.

Quando non vi saranno tavoloni per far la spianata, si farà per le sole ruote dell' affusto.

Per rendere impraticabile il passaggio della fossata, si potranno situare al fondo di essa de' cavalli di frisia. Si potranno scavare ancora innanzi della medesima pozzi del diametro di 4 piedi e $1/_2$ e di 6 di profondità, a forma di un pane di zucchero rivolto, ed a fondo situarvi un picchetto puntuto. Questi fossi si stabiliranno a scacchiera su tre righe, siccome si osserva nella F. 9. Tav. II. Bisogna osservare

di aver cura che i cartocci che si debbano conservare nell' opera, non sieno esposti nè all' umidità, nè alle granate del nemico. Si scaverà perciò una fossata nello spazio interno dell' opera stessa, e fatto un pavimento di tavole o travicelli, si conserveranno colà.

Per costruire i Ridotti.

I ridotti sono le opere di campagna di cui si fa generalmente uso. Il più delle volte un sol di questi ridotti è sufficiente per tenere in sicuro un' armata in un paese serrato; per impedire i contrasti che il nemico potrebbe preparare in una marcia difficile, e finalmente per occupare un terreno spazioso, quando si avesse poca truppa.

Del Ridotto quadrato.

Per costruire i ridotti quadrati si deve calcolare la distanza di ogni lato per la quarta parte della forza che dee difenderla, e la qualità e quantità de' cannoni che si avranno, F. 10 Tav. II.

L'entrata del ridotto si farà sempre nella faccia meno esposta ad essere attaccata, e si farà larga 5 passi quando vi debba passare l'artiglieria; in altro caso basteranno 3 o 4 passi. Questa entrata si coprirà con una traversa al di dentro, più lunga della larghezza dell' entrata.

Quando i ridotti sono molto grandi, si copriranno l' entrate anco al di fuori con una freccia, procurando che la fossata della medesima sia difesa dal fuoco della faccia del ridotto; potranno anche covrirsi con cavalli di frisia, palizzate, o tagliate di alberi, lasciandovi sempre un piccolo passaggio.

Il parapetto del ridotto deve essere molto più solido di quello della freccia. Un parapetto di un' opera di campagna dovendo essere in modo da resistere all' artiglieria, non si farà meno di 12 piedi di grossezza, e si può accrescere sino a 14 quando il posto è di molta importanza, (mentre costa dalla esperienza, che una palla da 3 in 6 libbre penetra 3 in 4 piedi in una terra di fresco smossa, ed 8 piedi la palla da 12) : la berna si farà di 2 piedi larga, quando si lavora in terreno grasso o argilloso, e di 3 piedi quando vi è dell' arena. La fossata si farà ordinariamente tanti piedi larga, quanti ne ha il parapetto di grossezza; la profondità però sarà sempre di 6 piedi.

La freccia che copre l' entrata dovrà essere di 8 piedi di solidità.

Tracciando un ridotto, bisogna aver cura di ben esaminare quale sia il luogo a cui il nemico possa avvicinarsi, acciò verso questo se gli opponga una faccia e non già un angolo, che è la parte più debole di tutte le opere di fortificazioni.

Non è necessario di far de' ridotti perfettamente quadrati, e non vi è male se si fanno a forma di rombo, poichè la configurazione dipende dal terreno su cui si costruiscono, e da quello che gli è adiacente.

Nel tracciare i ridotti sopra un' altura debbonsi questi formare in guisa, che possano battere il pendìo ed anche il piede tutto all' intorno dell' opera, e che si scopra da essi almeno sino alla distanza di 500 passi.

Per maggiormente impedire il passaggio di una defilata si potrà costruire un ridotto a forma di tenaglia, che formi un angolo rientrante, acciocchè tutta la

defilata sia esposta al fuoco incrociato di due linee, F. 11 T. II.

In fine non vi sono regole nella configurazione di questi ridotti; il terreno li prescriverà, ed il numero de' soldati nè fisserà l' estensione.

Si può ancora coprire il passaggio di una defilata con due ridotti che si proteggano scambievolmente, difendendo ciascuno il passaggio medesimo col fuoco di una delle due facce; ma in quest' occasione si deve osservare, 1.° che le opere si dovranno fiancheggiare reciprocamente senza offendersi; 2.° che gli angoli salienti essendo i più deboli, o saranno maggiormente protetti o meno esposti; 3.° che le parti che si fiancheggiano a vicenda non debbono distare l' una dall' altra più della portata delle armi da cui son difese; 4.° finalmente che la caduta di un posto non deve affatto trascinare la perdita di un altro.

Del ridotto a denti di sega.

Questa specie di opera serve anche a difendere il passaggio di una defilata, soprattutto quando si manca di artiglieria, perchè si ha il vantaggio d' un fuoco incrociato, ed una linea difende l' altra.

Per costruirlo, si traccia la linea del parapetto del ridotto esattamente quadrato, che presenti un angolo alla defilata, e perciò l' angolo suddetto si formerà a denti di sega, in maniera che in ogni 12 passi si tracci una freccia, le di cui facce abbiano la larghezza di 8 piedi ½ per ognuna, F. 12 Tav. II.

In un tal ridotto la berna si farà di due piedi; la fossata larga 12 piedi, e profonda 6, per somministrare la terra per il parapetto; la banchina non è necessario che sia paralella al dente di sega, ma bensì alle prime tracce.

La formazione di un tal ridotto non è per un uffiziale di fanteria o cavalleria; ma se n'è descritto il modo per esserne a giorno, ed in circostanze servirsene alla meglio.

Del Ridotto a stella.

Per costruire un' opera a stella si procederà nel modo seguente. Si tracci un quadrato secondo la forza de' soldati, calcolaudone il quarto di meno, che vengono a guadagnare gli angoli delle quattro facce.

Dal centro di ciascuna faccia di questo quadrato si sporga fuori un angolo, e così sarà formato il ridotto a stella, F. 13, Tav. II., regolandosi per il parapetto e per la fossata, come si è detto per gli altri ridotti.

Del Ridotto circolare.

Il ridotto circolare è quello che si crede il migliore, e per convincersi basta considerare, che è il solo a poter rimediare ai difetti degli angoli morti. È però relativo ai luoghi.

Il ridotto circolare è composto di una sino a tre banchine, di un parapetto, di una berna, di una fossata e di uno spalto, colle dimenzioni corrispondenti.

Il ridotto circolare è relativamente il migliore, quando si teme di un attacco circondante in una pianura rasa, o quando sarà costruito su di una prominenza, la di cui spianata sia tale che dall' interno del ridotto si possa scoprire sino al piede dell' altura medesima; ma trattandosi di battere un punto in poca distanza, come una defilata, un sentiero, un guado ec. ec., in questo caso si rende inutile il ridotto circolare.

Delle Teste di ponte.

Varii sono gli oggetti per cui si costruiscono le teste di ponte, cioè, o per coprire un ponte di comunicazione, o per proteggere qualche manovra per un corpo che deve forzare il passaggio di un fiume, o pure per ripassarlo ritirandosi.

La testa di ponte è un' opera di fortificazione, che si costruisce per difendere con poca gente l' ingresso di un ponte. Di queste teste di ponte ve ne sono di tre specie, cioè, semplici, miste e composte.

Le teste di ponte semplici non hanno che due facce, come la freccia, F. 14 Tav. II; quelle miste hanno da tre sino a cinque lati, F. 15 e 16, Tav. II; e le composte sono quelle che hanno più di cinque lati, F. 17, Tav. II: quest' ultima è meno della sfera degli uffiziali di fanteria, ma è necessario conoscerne gli andamenti.

Quando si deve coprire un ponte di comunicazione, sarà sufficiente una testa di ponte semplice.

Quando una colonna deve forzare il passaggio di un fiume, la vanguardia che deve passarlo anticipatamente con barche o altro, sostenuta dal fuoco dell' artiglieria, si dovrà coprire con un' opera, che costruirà sollecitamente alla meglio con sacchi a terra o altro, ad oggetto di stabilire il ponte, e passar la colonna.

Le teste di ponte miste e le composte, si costruiscono per facilitare la ritirata di un corpo di truppa; l' opera dovrà avere più estensione, ed i lati dovranno distendersi sino alla ripa, difendendosi reciprocamente.

Si possono ancora costruire delle linee sulla ripa opposta, dietro delle quali si situerà la fanteria,

per proteggere col suo fuoco i fianchi della testa di ponte; la ritirata del distaccamento che l' ha difesa, ed i travagliatori che l' hanno costruita.

Si potrà ben anche contramminare la testa di ponte, onde farla saltare in aria nel momento che la coda della truppa l' abbandona, affinchè sia meno molestata nella ritirata.

Dell' arte di Defilarsi.

Il defilarsi è l' arte di mettersi al coperto del rimbalzo, di maniera che i tiri non possano offendere di fianco, nè il nemico possa osservare l' interno de' vostri trinceramenti.

I fianchi sono quelli che difendono un' opera. La fossata è tutta quella estensione che trovasi al di sotto della direzione de' fuochi diretti.

La difesa di un' opera è tutta appoggiata ai fianchi corrispondenti, e perciò il fuoco di ogni fianco bisogna che infili tutta la fossata; quindi la direzione del fuoco di un fianco deve essere paralella alla faccia che deve difendersi. Deve inoltre la larghezza di un fianco essere almeno uguale alla larghezza della fossata che deve difendersi, o sia la linea di difesa deve essere uguale alla portata media del fucile.

La miglior posizione per difendere una costa è quando il terreno è un poco più elevato lungo la medesima, che dalla parte del paese; in tal caso non ci sarebbe niente da temere, perchè l' elevazione della costa coprirebbe l' interno del trinceramento, ed il rimbalzo non avrebbe effetto, come sarebbe quando il terreno s' inalzasse insensibilmente dal mare verso la campagna; perchè il nemico dai suoi vascelli vede tutto ciò che si fa dietro ai trinceramenti, ed il rimbal-

zo può cagionar molto danno, come pure quando il terreno sia orizzontale; giacchè, quantunque il nemico non possa osservare alcuna cosa dietro de' rampari, pure il rimbalzo ne devasterà l'interno.

È cosa importantissima di dare alle opere di fortificazione il rilievo e quella dimensione che conviene, per l'uso cui sono destinate.

Un posto può essere dominato di tre maniere, siccome si è spiegato nelle riconoscenze. Qualunque opera di fortificazione che sia dominata così, è sempre mal sicura, specialmente quando è dominata ne' fianchi; per cui bisogna per quanto è possibile renderli forti coll'ingegno, quando la natura non li rende tali.

Si deve quindi evitare il trincerarsi in queste svantaggiose posizioni; ma vi sono occasioni nelle quali non può farsene a meno.

Per garentirsi dunque dal dominio dell'occhio, e dal fucile basta fare nel corrispondente sito un riparo di tavoloni, di fascine, di gabbioni o di sacchi a terra, in maniera che s'impedisca la veduta della gente nel trinceramento.

Quando il dominio dell'artiglieria non sia considerevole, vi si può rimediare elevando il parapetto; quando però è considerevole, in tal caso bisogna ricorrere a far gran terrapieni, gran parapetti elevati; ma per questi ultimi vi vuol molto tempo, per lo che non resta a far altro che procurare quanto sia possibile di sostenersi.

Delle Sortite.

Di notte tempo dai ridotti si dovranno fare vigorosamente delle sortite, sorprendendo alcune guar-

die avanzate del nemico; e s' impiegherà la notte per riparare i danni che il nemico abbia cagionati di giorno.

Il buon successo delle sortite dipende dal segreto e dall' attività, e nella guerra specialmente non vi è operazione che possa riuscire se non si riuniscono insieme intelligenza, prudenza e bravura. Quindi per far con successo le mentovate sortite si debbono esaminar di giorno in giorno colla più scrupolosa attenzione la direzione che il nemico dà a suoi travagli, la gente che racchiude ogni lavoro, e le guardie che vi sono per sostegno; o pure la sua situazione, affinchè si riconosca la resistenza che il nemico può fare, e quali sono le sue parti deboli: e si attaccherà allo spuntar del giorno, o al lume della luna quelle parti che sono sembrate più favorevoli all' attacco.

Delle Tagliate d'alberi.

Le tagliate d' alberi perfezionate sembrano certamente più atte a rendere formidabili le diverse opere di campagna, di quel che le palizzate ed i cavalli di frisia.

Questi alberi tagliati possono servire ancora per barricare una strada, una porta, come pure l' entrata de' ridotti.

Gli alberi non devono esser lunghi più di 12 o 15 piedi. È necessario egualmente spogliar le teste di questi di tutti i loro rami troppo deboli, ed aguzzarne le punte, che s' induriscono per mezzo di una fiamma. Quelli che tagliano gli alberi debbono badare di levar la terra all' intorno de' medesimi, e tagliarli in modo, che vi resti a martello una delle

grosse radici; e debbono in oltre aguzzar queste per poterle conficcare a terra.

Quando queste tagliate di alberi debbono servire o per fiancheggiare un' opera, o per guardare l' entrata di un ridotto, o pure per barricare qualche ponte o strada, allora i tronconi degli alberi si metteranno siffattamente stesi al suolo, che i rami restino contro al nemico, F. 18, Tav. II. I detti tronconi saranno situati assai vicino l' uno all' altro, affinchè i rami s' intralcino fra di loro. Dietro alle tagliate d' alberi, quando fiancheggiano un trinceramento, si potrà scavare una piccola fossata, in cui si sotterreranno i tronconi, e la terra della scavata si deve gettare dal lato opposto del trinceramento; questa precauzione è necessaria, affinchè il nemico non trovi in avanti alcuna cosa che lo garantisca.

Della costruzione delle Fogate.

Queste fogate non sono che delle piccole mine, e si fanno ne' luoghi più esposti ad un attacco, cioè avanti agli angoli salienti, alle facce che non sono difese dai fuochi incrociati, ed innanzi alle entrate, F. 19, Tav. II.

Le suddette fogate si scaveranno 12 sino a 14 piedi distanti dall' orlo della fossata, ed avranno da 6 o 7 piedi di profondità e 3 piedi di quadrato. Se la terra non è molto tenace, il pozzo per la fogata si rivestirà di tavole. Fatto il pozzo, si scaverà nel suo fondo dalla parte del ridotto un buco, che sarà il sito ove si porrà la cassa piena di polvere. Questo buco si chiamerà fornello; la cassa sarà puntellata con pezzi di legno.

Riguardo alla quantità della polvere, dice Vauban che per una fogata di 6 piedi di profondità ve ne vogliono lib. 27 onc. 7; per quelle di 7 piedi, lib. 42 onc. 11; per quelle di 8, lib. 64 onc. 5; per quelle di 9, lib. 92; per quelle di 10, lib. 125; per quelle di 11 lib. 167, e finalmente per quelle di 12, lib. 217 onc. 8: e ciò per la terra comune, giacchè sarà di maggior quantità per la terra argillosa e forte.

In una delle tavole laterali della cassa e propriamente in quella vicina al fondo, si farà l' apertura di un pollice e mezzo in quadrato, nella quale s' intrometterà un piccolo canaletto di legno, che servirà per comunicare il fuoco alla polvere. Questo canaletto arriverà al centro della cassa, affinchè la polvere prenda fuoco sul centro. Per comunicare il fuoco alla fogata si fa uso di un salsiccione di tela ripieno di polvere, il quale si situerà in un condotto di legno chiamato canaletto, F. 20, Tav. II, inchiodato di 6 pollici in 6 pollici con piccoli chiodetti, che si battono con de' martelli di legno. Questo salsiccione sarà di 2 pollici di diametro, e dovrà arrivare sino al ridotto nel sito che si chiama focolare, che è dove si dà fuoco, situandolo 2 piedi sotto terra; ed indi si adatterà il coperchio al canaletto, fermandolo bene con picchetti.

Quando il terreno sia umido assai, si dovrà impeciare tanto la cassa della polvere, quanto il canaletto, ed involgerlo di paglia secca covrendolo di terra.

Per fermar bene la cassa nel fornello si metteranno tre o quattro pezzi di legno, della grossezza di 9 pollici, e lunghi 3 piedi; e quindi si riempirà il fosso con pietre e terra ben mataffata.

Il focolaio sarà discosto dal parapetto 8 in 9 passi, e bisognerà garentirlo dal fuoco e dall'umidità.

La fogata di 6 piedi di profondità produrrà uno scavamento di 12 piedi di diametro al momento della esplosione; quelle di 7, 14 piedi; di 8, 16; di 9, 18; di 10, 20; di 11, 22, e quelle di 12, 24.

Queste fogate potranno situarsi ancora sotto un parapetto di un'opera quando si dovrà abbandonarla; ma bisogna badare che la polvere sia proporzionata alla profondità del fosso e della terra che le resiste.

Della fortificazione di un cimiterio, chiesa, castello, casa o altro edificio.

Infinite sono le ragioni per cui si fortificano questi posti, ed infinite egualmente sono le regole per stabilirli in ciascun caso, potendo esser pericoloso in una circostanza, ciò che vantaggioso sarebbe in un altra.

Per eseguire tal fortificazione devesi badare al numero della gente per il travaglio ed a quello per la difesa; se vi sono materali pronti, e d'onde possono aversi, ed in fine quanto tempo sia necessario presso a poco per fortificare. Questa ultima riflessione è la più importante, perchè quando vi è da temere che il nemico si presenti sollecitamente, bisogua contentarsi di far solo ciò che precisamente è necessario; ma se si ha sufficiente tempo, si cercherà rendere rispettabile il posto per quanto sia possibile.

Per mettere un cimiterio in difesa, bisogna pria di tutto esaminare la sua naturale posizione; per esempio, se vi sono case vicine che lo dominino; se la truppa è sufficiente, ec. ec., perchè se le case

saranno coperte di tegole so ne demolirà il tetto, acciò il nemico non possa da sopra di esso offendere i difensori del cimiterio; e se la truppa non è sufficiente, si fortificherà la sola chiesa.

Per difendere quest' ultimo posto si devono barricare tutte le strade, con carri pieni di letame, levando ad essi una o due ruote, o puro con tagliate d' alberi, o con pozzi ec. ec.

Le porte saranno barricate con legname, e bucate con saettiere a 7 o 8 piedi dal suolo, affinchè il nemico non arrivi a passarvi i suoi fucili; dalla parte di dentro si costruiranno de' palchi, acciocchè il soldato comodamente possa impostare. Altro saettiere si faranno al piede della porta, e dietro di essa si scaverà una fossata di 3 piedi e $\frac{1}{2}$, dove possano scendere alcuni soldati per far fuoco da queste saettiere, affino che il nomico non vi si accosti per appiccar fuoco alla porta.

Lo stesso si farà nelle mura. So non vi sono tavole per costruire i palchi ove devono salire i soldati per far fuoco dalle saettiere, si farà una banchina di terra.

Al di fuori del muro si scaverà una fossata larga 12 piedi e 4 profonda. La larghezza di questa fossata diminuirà sino al fondo, e la terra deve essere sparsa in maniera che non faccia de' monticelli.

Si taglieranno le siepi e gli alberi de' giardini vicini, e si faranno strascinare nella fossata di fuori del cimiterio, e ne' luoghi più deboli si situeranno de' pozzi.

Se il nemico tiene artiglieria e fa breccia, si opporranno a questa degli alberi, travi o altro, per impedirne l' assalto; e quando poi vi fosse ordine preciso di sostenere il posto, e si venisse alla necessità

di abbandonare il cimiterio, quando questo è fortificato, si farà ritirata nella chiesa.

Fortificando una chiesa bisogna, prima d'ogni altro, impedire che il nemico possa forzar la porta; per conseguenza si coprirà per mezzo di un'opera fatta di palizzate, chiamata Tamburro, in guisa che formi un ridotto quadrato, lasciando ai due fianchi l'apertura per l'entrata de' soldati, e vi si faranno due ordini di saettiere nella miglior maniera possibile. F. 21, Tav. II.

Or siccome siffatti materiali non sempre possono aversi, così sarei d'avviso di costruirsi innanzi la cennata porta una fleccia o una tagliata d'alberi.

Quando le finestre sono alte, si faranno de' palchi, acciò i soldati possano salire per far fuoco dalle medesime; ma quando fossero basse, si chiuderanno sino all'altura di 8 piedi, acciò il nemico non possa far fuoco al di dentro.

Se le mura della chiesa non sono troppo grosse, allora si bucheranno per formarvi delle saettiere all'intorno della chiesa nell'altezza di 8 piedi. Ma se saranno troppo grosse, si faranno le saettiere tra i pilastri; ed in questa occasione non bisogna dimenticare di far incrociare i fuochi.

In caso di attacco si faranno salire sulla soffitta della chiesa de' soldati per far fuoco sul nemico più lontano.

Non si tralascerà di preparare tine o barili pieni di acqua per spegnere qualche incendio.

Quando si tratta di fortificare una casa o casino di campagna, se la gente è sufficiente si fortificherà ancora il recinto del cortile.

Quando saranno difese le mura del cortile, si faranno nelle medesime delle saettiere, come si è

detto. Si costruiranno delle fogate nelle parti più deboli per far saltare in aria il nemico che viene all'assalto. Si bruceranno tutte le materie combustibili, per garentirsi dall'incendio. Per tutto il resto, si praticherà come si è detto di sopra.

Dovendo mettere in stato di difesa una casa isolata o un castello, fa duopo osservare che le mura di mattoni sono preferibili a quelle di pietra di taglio, imperocchè una palla di cannone, nelle prime non fa che un buco, e nelle seconde forma delle grandi aperture, oltrechè le schegge delle pietre cagionano più male, che le palle medesime.

Si barricheranno le porte facendovi delle saettiere; si leveranno da più parti del tetto delle tegole, che si lanceranno sul nemico che assalta, facendo contemporaneamente fuoco da queste aperture.

Se vi sono de' balconi o loggie, può trarsene profitto per i fuochi incrociati, ponendovi per riparo de' difensori sacchi a terra, materazzi, o altro (a).

Se il nemico, malgrado tutte le precauzioni, viene a rendersi padrone del pian terreno, i soldati si ritireranno al primo piano difendendo le scale, e sfondando il pavimento in più luoghi per far fuoco sul nemico; ma questa resistenza non sarà che di poca durata, come lo sarà qualunque luogo fortificato senza cannoni, da che oggi giorno l'artiglieria è tanto moltiplicata nelle armate, ed è talmente leggiera, che Napoleone ha fatto agire i pezzi di campagna,

---

(a) *Nota — Il maresciallo di Sassonia con soli 18 uomini si trincerò in un' osteria in Polonia, e si difese in essa moltissimi giorni contro 800 uomini. Egli non perdè alla fine che quattro uomini, e seppe col favor di un bosco ritirarsi.*

come tanti tiragliatori, inviando intere divisioni di artiglieria a tiragliare; per conseguenza è da presumersi da ora in avanti, che pochi distaccamenti si metteranno in campagna senza essere protetti da qualche bocca a fuoco di artiglieria; sembra perciò che nell' epoca presente si possano contar poco le fortificazioni di città, borghi, chiese, castelli, case ec. ec. È necessario però che l' uffiziale ne abbia una idea generale per le circostanze in cui può trovarsi, e gli ordini che potrà ricevere; nulla di meno i buoni trinceramenti, fortini, e ridotti sono i più suscettibili di difesa. Quantunque sia costante che, opponendosi il cannone a qualunque posto trincerato, l' affare in pochissimo tempo è deciso, vi sono de' casi ne' quali la difesa si deve portare sino all' ultimo estremo, cioè quando gli ordini sono tali, o quando si ha speranza di ricevere un pronto soccorso.

Progetto di fortificare i Villaggi.

I villaggi si fortificano quando essi non sono troppo lontani dal campo, per impedire che le truppe leggiere si accostino, o, per fare un posto avanzato nel giorno della battaglia, o per appoggiare un ala del campo, o se l'armata si trova in quartiere d' inverno o in accantonamento, per mettersi al coperto di una sorpresa; qualunque però sia la ragione, osservar si deve ciò che segue.

Bisogna conoscere il terreno adiacente, ed esaminare se vi sono nelle vicinanze boschi che il nemico possa passare senza averne contezza; se il villaggio è dominato da alture; se le strade ed i sentieri sono praticabili; se vi sono de' ruscelli e quali sono le ripe; se possono cagionar del male in caso

di piena; come la guarnigione può essere sostenuta, e finalmente come può fare la sua ritirata in ordine, se venga forzata.

Bisogna dunque far tutte queste riflessioni pria di prendere qual si sia misura, affinchè conoscendosi esattamente il terreno, possa trarsene profitto. Un profondo torrente per esempio, il di cui pendio sia ripido; un ruscello le di cui ripe sieno erte ed alte; una inondazione da farsi; una palude impraticabile; un terreno basso ed intersecato da fossi, ed altri vantaggi che la natura presenta, coprono sovente meglio un posto, che tutte le opere e tutti gli sforzi che si potrebbero fare dall' arte.

Quando il villaggio è situato nella pianura innanzi al fronte di un' armata, o in una delle sue ale, e che se ne vuole fare un posto per una giornata di azione, bisogna far bene spianare il terreno in dietro, cioè verso l' armata, riempire le strade incavate e farvi delle buone comunicazioni; si tagliano tutte le fratte e siepi, acciocchè il distaccamento con facilità possa essere sostenuto dall' armata. All' opposto poi, dalla parte del nemico si rende l' avvicinamento difficile con abbattere e rovinare tutti gli oggetti, dietro i quali egli potrebbe nascondersi, cioè siepi, cespugli, piccole boscaglie ed anche gli alberi isolati, tagliando il tutto rasente la terra: vi si scaveranno de' pozzi, si faranno delle fossate tutte all' intorno del fronte, cercando di far incrociare i fuochi. Allorchè si trovano delle siepi verdi, si taglieranno a quattro piedi di altezza, facendovi una fossata di dietro, ed al di là della fossata alzando un trinceramento ordinario. Se vi sono cammini incavati intorno al posto, vi si faranno delle banchine; quando non vi sono poi tutti questi vantaggi, si costruiranno

delle flecce di distanza in distanza. Vi si faranno tagliate d' alberi, palizzate, pozzi, fogate, per i luoghi più deboli, ec. ec. F. 22, Tav. II.

Quando il villaggio sarà per garentire i fianchi di un' armata, si poggerà bene il fianco; e quando sarà lontano dall' armata, si trincererà all' intorno.

Per fortificare una Città o un Borgo.

Questi posti si metteranno nello stato di difesa, o per formarvi un magazzino e metterlo al coperto di un insulto, o per assicurare le comunicazioni con un altro luogo, o per chiudere una defilata e disputarne il passaggio al nemico, o finalmente per fare di una città un quartiere di accantonamento d' inverno; comunque però sia, si debbono esaminare i seguenti articoli, cioè: se si ha da temere qualche prossima intrapresa del nemico; da qual parte può egli avvicinarsi più facilmente; in quanto tempo si può aver notizia della sua marcia; ed in quanto tempo si può ricevere soccorso. Quando si sta in pericolo di essere sorpreso; quando non può venire prontamente un rinforzo dai quartieri vicini o dall' armata, allora tutte le precauzioni di difesa saranno calcolate con la maggior cura possibile.

Allorchè gli ordini prescrivono di difendere un posto sino all' ultimo estremo, non si possono prendere precauzioni sufficienti per formarne una forte difesa; perciò si osserveranno le seguenti regole.

Si chiederà ai magistrati una nota di tutti gli abitanti, ed uno stato di tutte le provvisioni da bocca. Si faranno uscire tutte le persone sospette che possano avere comunicazione col nemico. Quando è paese nemico bisogna togliere agli abitanti tutte

le armi, ed in caso di allarme di notte, proibire loro di comparir nelle strade sotto pena di vita, restando ciascuno nella propria abitazione e mettendo de' lumi alle finestre. Si conserverà in una chiesa o castello messo nello stato di difesa un giorno di viveri per la guarnigione, e questi non si toccheranno, se non quando verrà attaccata la città e che non vi sieno più mezzi di farvi entrare provvisioni.

Si lasceranno aperte una o due porte, che conducono all' armata, ed oltre le precauzioni prescritte, innanzi ad alcune porte si faranno delle flecce, si chiuderanno i canali e gli acquedotti che sortono dalla città con cancelle di ferro, mettendoci le sentinelle. L' artiglioria si situerà in quei luoghi che si crederanno di più facile attacco. Se vi sarà qualche fiume vicino, si cercherà di costruire delle dighe per arrestare il corso delle acque e produrre delle inondazioni. Si metteranno su i campanili delle sentinelle per essere a giorno dell' avvicinamento del nemico. Di notte a 200 passi o più dalla città si accenderanno fuochi, mantenuti da paesani, inviandovi frequenti pattuglie, onde evitare le sorprese.

Si assegnerà il luogo della riunione o sia la piazza d' arme.

L' uffiziale che comanda, distinguerà prudentemente il falso dal vero attacco; non darà molta attenzione al primo, ma penserà a ben ricevere il secondo. Quando si conosce che il nemico vuol far breccia, dietro a questo luogo a 20 o 30 passi di distanza, si situeranno de' grossi legnami uniti, postando de' cannoni carichi a mitraglia, per ben riceverlo. Se dirige il suo attacco contro qualche parte del muro, si ruotoleranno de' travi lungo la muraglia, per rovinare le scale e gli assalitori. Nelle

aperture della breccia si butteranno grossi leguami attaccandovi fuoco.

In fine, quando la guarnigione si vedrà in trista situazione, si ritirerà nel luogo fortificato ove sono i viveri, onde far capitolazione.

IV. PARTE

Della piccola guerra in generale.

Degli Avamposti.

Vi sono due sorte di avamposti, cioè gli avamposti permanenti e gli avamposti passeggieri.

I permanenti sono quelli che vengono stabiliti innanzi di un' armata, in un accantonamento o quartiere d' inverno, o per guardare una posizione difensiva, per covrire un paese o una piazza.

Gli avamposti passeggieri sono quelli che vengono stabiliti tutte le sere innanzi l' armata nella fine della marcia di una giornata, o pure quando essa entra in un campo di *Bivacco*: essi si stabiliscono alla portata di un villaggio, di una casa, di un bosco, o in rasa campagna.

Per qualunque di questi avamposti il comandante è nel preciso dovere di riconoscere l' estensione del terreno affidato alla sua vigilanza, le strade, le defilate e le comunicazioni con i posti vicini. Deve stabilire il cordone delle sentinelle, non che quello de' piccoli posti ed il luogo della Gran Guardia. In questa situazione di posti deve aver cura che niente possa passare fra le sentinelle senza esser veduto. Per determinare l' estensione e la situazione del cordone o catena di sentinelle, che conviene stabilire per la sicurezza in generale, bisogna portarsi sopra tutte le alture, ad effetto di occupare i punti più favorevoli alla scoperta.

È appunto dietro di questo cordone o catena delle sentinelle, che devono situarsi convenevolmente le

piccole guardie per sostegno delle sentinelle o vedette, e più dietro la Gran Guardia, con la quale tutto ciò che trovasi avanti, deve liberamente comunicare, affinchè questa possa avvertire immediatamente il General comandante d'ogni movimento nemico, e così non far sorprendere il campo.

La natura del terreno e la disposizione locale, debbono determinare le diversi armi che fa d'uopo impiegare per osservare il nemico e per difendere un posto.

Il termine di un bosco dalla parte del nemico, e maggiormente se esso è opposto ad un paese coperto, non può essere guardato che dalla fanteria, come deve esserlo dalla cavalleria in una rasa campagna.

Un villaggio, qualunque sia la sua forma, tagliato da siepi, fossate, ruscelli, seminato di casini, boschetti ed alberi, non può essere posto in sicurezza dalla sola cavalleria, ma bensì da ambo le armi.

Avamposto passeggiero di fanteria.

Dopo lo accennate precauzioni, dovendosi stabilire il cordone delle sentinelle nel termine di un bosco, si occuperanno i punti più elevati e tutti gli angoli salienti del bosco; le strade che vengono dalla parte del nemico, i fondi ed altro, saranno guardati in maniera, che niente possa traversare il cordone senza esser veduto da una sentinella.

Quando l'uffiziale comandante sarà obbligato di diminuire il numero delle sentinelle, stabilirà delle sentinelle volanti, che s'incaricheranno di andare continuamente ed alternativamente dall'una all'altra, in particolare nelle notti oscure e burrascose, senza

però trascurare in verun caso di occupare le strade, vallate ed altre sortite, con sentinelle fisse.

A 100 o 150 passi in dietro del cordone, più o meno secondo la foltezza del bosco, si situeranno lateralmente di distanza in distanza de' piccoli posti, comandati da un caporale o sergente per sostegno di 3, 4, o 5 sentinelle, e questi piccoli posti dovranno esser situati in maniera da poterle vedere o almeno a portata di sentirle. Questi piccoli posti sarà di bene collocarli il più che sia possibile sulle strade che vengono dal nemico; e si dovranno far prontamente tagliate di alberi per barricarle.

Dietro di questa seconda linea, al centro di questi piccoli posti e sulle sortite più importanti, si situerà il posto principale, o sia la Gran Guardia, che avrà ugualmente cura di coprirsi con una tagliata di alberi e di un piccolo terrapieno, con un parapetto largo di qualche piede, dando a quest' opera l' elevazione necessaria per poter vedere e far fuoco da sopra gli alberi abbattuti.

L' uffiziale che occupa un posto di avviso, deve prendere tutte le misure che possono facilitare ed assicurare la sua ritirata.

Egli può ancora coprirsi con un ruscello, e per assicurarsi che non gli sia tagliata la ritirata, deve disporre uno o due piccoli posti su i suoi fianchi, affine d' essere avvertito a tempo di ciò che potrebbe avvenire su i suoi lati; e se la ritirata non potrà eseguirsi che attraversando terreni scoperti, egli dovrà combinarsi colle truppe a cavallo delle sue vicinanze, per ripiegare sotto la loro protezione.

Allorchè un posto di fanteria è situato dentro un villaggio, le misure di sicurezza che deve prendere l' uffiziale che lo comanda, sono relative alla for-

ma del villaggio, alla sua situazione, alla sua grandezza ed alla maniera come le case son fabbricate.

Se il villaggio è riunito in massa, circondato da siepi, da giardini senza interruzione, attraversato da strade, dove diverse altre vie vengono a finire, dovranno allora barricarsi le teste delle strade che conducono al nemico, situando delle sentinelle agli angoli salienti delle siepi e de' giardini, di maniera tale distribuite, che il nemico non possa penetrare nel villaggio per i giardini, senza esser veduto.

Si stabiliranno piccoli posti nelle case più vicine, a ciascheduna barricata, e le sentinelle baderanno che la gente del luogo non li guasti nell' entrare e sortire dal villaggio.

Spesso non si possono ben scoprire le vicinanze di un villaggio, che situando sentinelle al di là delle siepi de' primi giardini; non bisogna però farle allontanare più di 200 passi; e se ciò fosse in rasa campagna, fa duopo diminuire questa distanza, proporzionandola in modo che la sentinella sia a portata di vedere ciò che viene ad essa, non che al tempo ch' ella ha bisogno per ritirarsi e mettersi in sicurezza da' colpi di mano, di qualche ussaro nemico.

Il cimiterio potrà esser messo in difesa, se comanda il villaggio o domina la strada che viene dal nemico, e vi si stabilirà il posto principale: si situerà una sentinella nel campanile, per vedere di giorno tutto ciò che sarà possibile. Si sceglierà qualche casa più a portata al suddetto posto, per farvi entrare una parte della truppa, affine di riposarsi, ed il dippiù della gente occuperà il cimiterio o la casa che sarà stata scelta per il posto di resistenza.

Se non si può occupare un cimiterio con vantaggio, si cercherà di prender posto appoggiandosi al-

la chiesa del villaggio o a qualche casa, e profittando di una siepe, palizzata o muro di un giardino, per dove possa il fuoco battere sulle principali sortite.

Queste disposizioni sono quelle del primo momento, ed allorchè si occupa lo stesso posto per molti giorni, egli è facile di aumentare la difesa, o elevando de' parapetti dietro le barricate, o situando qualche freccia appoggiata alle siepi o giardini, nel luogo che dominano la campagna, per fiancheggiare il villaggio.

Tutti i villaggi non sono ugualmente disposti per guardarsi e difendersi ; ve ne ha dove le case sono sparse in una grande estensione, in un vallone o sulla ripa di un ruscello : intanto siccome le principali strade di campagna finiscono ordinariamente verso le chiese, così è sempre in quelle vicinanze che bisogna postarsi.

Egli è interessante d' occupare le strade principali nella miglior maniera, relativamente al tempo ed alle circostanze, e di situare su i fianchi tanto sentinelle e piccoli posti, quanti ne sono necessarii per non essere sorpreso, nè circondato.

Il resto del servizio del suddetto avamposto sarà regolato come si dirà in proseguimento per la cavalleria.

Avamposto passeggiero di cavalleria.

La situazione di questo sarà generalmente come la prima, ed uguali le precauzioni ; ma la distanza della Gran Guardia dai piccoli posti, sarà di 5 6 o 700 passi, e si cercherà alla meglio di coprirsi, o con una fossata o con una tagliata di alberi.

Le vedette debbonsi guardare scambievolmen-

te; non devono essere esposte alla mira de' cacciatori nemici, nè deve passar fra esse una persona senza esser veduta.

Le vedette dalla parte del nemico devono esser doppie, e situate in maniera, che si dividano la vigilanza del semicircolo dell' orizzonte; di modo che ognuna di esse possa vedere senza girar la testa lo spazio di un angolo retto. L' una delle due vedette deve ancora agire nel bisogno, andare a quelli che si presentano, e che verrebbero ad attraversar la catena, correre alla piccola ed alla Gran Guardia, e dare avviso di quanto si passa al di fuori.

La forza della gran guardia si dividerà in tre parti.

La prima sarà destinata a formar le vedette ed i piccoli posti; la seconda occuperà il posto della Gran Guardia, e deve essere a cavallo o pronta a montare; e la terza si riposerà facendo pascolare i suoi cavalli, per rilevare in seguito le vedette e le piccole guardie.

L' uffizial comandante, dopo aver riconosciuto tutto l' interno del terreno, farà una nota degli schiarimenti necessarii, ad oggetto di darne parte tanto all' Uffizial superiore d' Ispezione, quanto all' uffiziale che lo rileva.

Invierà spesso delle pattuglie avanti le vedette, onde visitare tutti quei luoghi che queste non possono vedere.

I cavalli che si dovranno mandare ad abbeverare, non oltrepasseranno il quarto della gente della guardia, e così successivamente; ma nel caso che la vicinanza del nemico, o la lontananza dell' acqua non lo permettessero, bisognerà dispensarsene, e si faran-

no perciò venire dal più vicino villaggio de' barili d'acqua con una tina per abbeverare i cavalli.

Se una guardia avanzata si trovasse situata vicino al campo nemico, di maniera che possa vedere i movimenti che vi si fanno, l'uffiziale si porterà alle sue vedette avanzate onde osservarli, e darne parte al momento a chi conviene; per il quale effetto è necessario che sia munito di un buon occhiale, istrumento necessario ed utile ad un uffiziale di truppa leggiera, come ancora aver la carta topografica del paese ove si fa la guerra.

Allorchè le vedette si accorgeranno che qualche distaccamento si avvicina, una delle due si porterà circa 50 passi in avanti, e riconoscendolo nemico farà fuoco, correndo sul momento a dar parte al piccolo posto ed alla Gran Guardia di quanto ha veduto; nel tempo stesso la piccola guardia si porterà a sostenere le sue vedette.

L'uffiziale della gran guardia avvertito dalle vedette del movimento della sua piccola guardia, andrà egli stesso a riconoscere ciò che accade, conducendo seco una parte della sua truppa, e ne avvertirà senza perdita di tempo il General comandante.

Presentandosi un tamburro o trombetta nemico, una delle vedette si porterà verso di questo, facendogli far fronte alla campagna; l'altra andrà ad avvertire l'uffiziale, il quale si porterà di persona al sito delle vedette, e manderà il suo sergente a prendere le lettere, dandogli una ricevuta, e facendolo partire sul momento. Queste lettere saranno rimesse al Generale dell'armata; ma trattandosi di parole o di particolari negoziazioni si faranno bendare gli occhi all'ambasciadore, e sarà così condotto al posto, e sen-

za perdita di tempo se ne darà parte al Generale, per quindi inviarlo al campo.

I disertori che si presenteranno, saranno disarmati sul momento, inviandoli al quartier Generale.

Le guardie avanzate non lasceranno sortire dalla loro catena alcuna persona senza averla prima esaminata, e se fosse qualche soldato, si arresterà e s' invierà al Prevosto.

Quando i Generali passano vicino ad una guardia avanzata, e questa è a vista del nemico, non si faranno gli onori, per non farli scoprire.

Accade spesse volte, che il Generale ordini all' uffiziale della Gran Guardia di marciare in avanti colla sua truppa per coprirlo, mentre ch' egli si porta a riconoscere il nemico. In tal caso l' uffiziale lascerà le sue vedette ai loro posti, e con tutto il resto della sua truppa formerà un' avanguardia. inviando delle pattuglie su i fianchi del Generale, di maniera che possano coprire la di costui marcia. Distaccherà ben anche dalla sua truppa un numero di fiancheggiatori per coprirsi egli stesso, e farà delle scoperte prolungandosi verso il nemico, acciò niente possa avvicinarsi ad inquietare il Generale durante la sua riconoscenza: allorchè poi il Generale si ritira, l' uffiziale si restituirà al suo posto.

Verso la sera il suddetto uffiziale farà il suo rapporto contenente tutto ciò che avrà veduto o inteso dalla gente del paese, o dalle persone che saranno passate dal suo posto, o dalle sue pattuglie.

Le guardie avanzate di notte cambieranno sito; quelle situate vicino ad un villaggio possono secondo le circostanze prendere il loro posto di notte, dietro il villaggio, situando delle vedette su tutte l' entrate. Se la stagione lo esige, e se una parte della

truppa può mettere piede a terra senza inconveniente, potrà farsi accendere del fuoco coprendosi col villaggio o con qualche casa. Al primo allarme il fuoco deve essere smorzato, servendosi di terra o di arena a tale effetto preparata.

Secondo la facilità del locale, il posto di notte sarà situato a 4, 5 o 600 passi dietro il posto di giorno, e si cercherà di non farlo penetrare al nemico, potendo ancora cambiar sito lateralmente.

Riflessioni per i Posti avanzati o sia degli Avamposti.

I posti avanzati e le sentinelle debbono situarsi in catena innanzi dell' armata, onde assicurarla da una sorpresa; la catena deve essere situata in guisa tale, che non possa entrare nè sortire alcuno senza esser veduto. Vi è un assioma militare, che dice. « I posti avanzati sono gli occhi dell'armata. » Questi posti non solo devono esser situati innanzi delle armate, siccome si è detto, ma ancora su i fianchi ed alle spalle.

Sarebbe ancor vantaggioso che i posti non fossero situati in retta linea, ma a scacchiera, poichè in questa maniera l' uno difende i fianchi dell' altro, e possono tutti difendersi vicendevolmente.

I vantaggi de' posti avanzati in scacchiera sopra la catena sono:

1.° È molto difficile al nemico di esaminare questi posti, e di capire la situazione dell' armata.

2.° Niente passa, che non cada sotto gli occhi di molti.

3.° Collo stesso numero di truppa si copre un paese di molta estensione.

4.° Un posto sostiene l' altro.

5.° Che così dal nemico non si possono indovinar i movimenti che potrebbe fare la truppa.

È molto difficile al nemico di riconoscere e capire la posizione, con una disposizione di tal natura. La prima linea impedisce di avvicinarsi alla seconda; la seconda sostiene la prima ec.: in fine la posizione a scacchiera inganna l' occhio con somma facilità.

Dovere delle Sentinelle o Vedelte in generale.

La vigilanza e l'attenzione nell'eseguire la consegna è la principal cura che si richiede in una sentinella o vedetta, alla quale è affidata la vita di una quantità di uomini, e una gran parte dell' ouor militare; non vi è perciò vigilanza che basti.

Queste sentinelle o vedette, saranno sempre situate a portata, o almeno a vista della guardia, e baderanno con somma attenzione a ciò che accade al di fuori del posto, per avvertirne immediatamente la guardia.

Le sentinelle o vedette raddoppiate, quando scopriranno qualche truppa, una di esse verrà ad avvertire la guardia, e l' altra resterà in osservazione senza farla avvicinare al posto.

Se una delle sentinelle diserta, l'altra le farà fuoco sopra, avvertendone immediatamente il posto.

Se qualche tamburro o trombetta viene dalla parte del nemico, si farà fermare e volgere la faccia verso la parte opposta, fintanto che non venga il caporale a riconoscerlo.

Di notte raddoppieranno la loro vigilanza, e resteranno al loro posto col massimo silenzio, onde a-

scoltare ciò che accade alla loro portata, e non fumeranno che con pippe coperte, per non farsi scoprire.

Per quanto cattivo sia il tempo, le vedette o sentinelle non si copriranno mai le orecchie, e faranno costantemente fronte al di fuori, e quelle a cavallo non smonteranno mai, potendo solo posare la carabina sul collo del cavallo per riposarsi.

Finalmente le sentinelle volanti quando passeranno da una fazione ad un' altra, si fermeranno di tanto in tanto per ascoltare ciò che potrebbe accadere nelle vicinanze. Queste sentinelle avranno un segnale convenuto per riconoscersi reciprocamente senza strepito.

Delle Pattuglie.

Si distinguono due sorte di pattuglie, cioè pattuglie attive e pattuglie passive. Le prime non servono che a riconoscere la posizione del nemico, e possono impegnarsi in qualche scaramuccia, con dei vantaggi locali, onde far de' prigionieri o altro colpo di mano; e le seconde non sono che per riconoscere l' arrivo del nemico.

Le prime pattuglie saranno di una forza corrispondente alla missione che deve fare l' uffiziale comandante, e questo si regolerà secondo si dirà in appresso; esse verranno chiamate partite o distaccamenti.

Le seconde poi saranno di una piccola forza, comandata da un sotto uffiziale, e non si allontaneranno più di 3 o 400 passi dalle vedette o sentinelle, e nei tempi nebbiosi o burrascosi, si allontaneranno meno.

L' oggetto principale di queste pattuglie è per

la sicurezza del posto, onde avvisarlo dell' avvicinamento del nemico.

Nel pattugliare si fermeranno spesso per ascoltare con più facilità. Qualche soldato di tempo in tempo metterà piede a terra, (essendo di cavalleria), ed applicandovi l' orecchio sentirà se vi sono delle truppe in marcia nelle vicinauze. Pattugliando si deve osservare il più gran silenzio, e non si deve fumare.

Se si sentono latrar cani, egli è da presumere che vi sia della gente in movimento nelle vicinanze, in questo caso si manderà un uomo intelligente verso il luogo per vedere che gente sia; se questo vede fuoco si avvicinerà a piedi, per osservare se sono nemici, e la di loro forza, non che la qualità dello armi. Se poi sono pastori, s' informerà di ciò che gli necessita sapere.

Una pattuglia che si accorga dell' avvicinamento del nemico, manderà subito l' avviso al posto da cui dipende, e quando si sarà assicurata della di costui forza, della specie di truppa e della direzione che essa tiene, si ritirerà subito al posto per darvi parte del tutto: nel caso poi che la pattuglia fosse scoperta o inviluppata, allora si tirerà qualche colpo di fuoco onde avvisare così i posti vicini.

Infine non mancheranno di visitar con tutta precauzione i luoghi coperti, per assicurarsi maggiormente.

Queste pattuglie sortiranno dai posti in ogni ora o più sovente, se sia necessario, e l' uffizial comandante proporzionerà la forza a seconda della sua guardia.

Degli Esploratori.

I soldati di truppa leggiera che saranno destinati ad esplorare, si terranno sempre pronti colle armi a far fuoco. Saranno nel preciso dovere di osservare colla massima oculatezza tutti i luoghi coverti, visiteranno i casini, i magazzini, le masserie ed altro che potranno ritrovare. Guadagneranno prontamente le alture contigue, onde osservare più da lungi, senza mai allontanarsi dalla truppa principale. Nel visitare qualche villaggio, baderanno di entrare in dettaglio, ma a vista l' uno dell' altro, e non parleranno cogli abitanti per non essere scoperti.

Quelli a cavallo avranno cura di non accostarsi con tanta facilità ai luoghi troppo coperti, ma cercheranno sempre di prenderli alla rovescia, e baderanno, per quanto è possibile di non stancare i cavalli.

Essendo circondati dal nemico, se riescira loro di fuggire, faranno un tortuoso giro per avvisare il distaccamento, e cercheranno ancora di far fuoco alla vista del nemico che lo circonda.

Tutte le volte che un esploratore si ritirerà davanti il nemico, si volterà di preferenza con mezzo giro a sinistra, e quando si rimetterà per far fronte al nemico, lo farà con mezzo giro a dritta, affinchè sia in ambo i movimenti più sollecito ad agire colla sua arma.

Di notte, ed anche di giorno ne' tempi nebbiosi, questi esploratori si allontaneranno meno dalla truppa, fermandosi di tanto in tanto, ed alle volte metteranno le orecchie a terra, onde sentire con maggior facilità ciò che passa nelle loro vicinanze.

Degli Avamposti permanenti per covrire un accantonamento.

Le truppe negli accantonamenti trovandosi separate per la distanza de' boschi e villaggi, ed alloggiate nelle case, le sorprese sono più facili e più nocive, che ne' campi. L'uffiziale incaricato di un avamposto per coprire un accantonamento, deve aumentare le precauzioni di difesa già spiegate, senza punto lasciare la minima strada che non sia occupata da qualche posto.

Siccome non si possono prendere accantonamenti in presenza dell'inimico, che allor quando si è separato da un fiume non guadabile, e del quale si guarderanno esattamente tutti i guadi e passaggi, o allorchè si è almeno a due marce dagli ultimi posti, dietro i quali il nemico potrebbe riunirsi, così quell'uffiziale che sarà incaricato dell'avamposto per occupare un villaggio o posto d'avviso, viciuo al nemico, ad effetto d'impedirlo d'arrivare improvvisamente sopra i quartieri, ed attaccare prima che si abbia avviso della sua marcia, farà barricare tutte l'entrate del villaggio, lasciando una sola sortita per il distaccamento. Durante il giorno lascerà dormire la metà della forza, ed all'avvicinamento della sera farà egli stesso delle pattuglie innanzi le vedette o sentinelle, con una forza sufficiente per osservare qualche cambiamento o indizio del nemico, e nel ritirarsi invierà un rapporto in iscritto al General comandante di tutte le novità, come farà anche nella notte se vi fosse qualche movimento nemico.

Nell'incominciar della notte, quando le vedette o sentinelle non potranno più scoprire alla distanza convenevole, le farà ripiegare per situarle più indie-

tro, come si è detto per le guardie avanzate per il posto di notte. Se qualcheduna di essa sia situata al di là di un ponte o altra defilata si farà ritirare al di qua, e si avrà cura di far barricare il ponte o levargli delle tavole.

Se l' uffiziale la notte cambia posizione, ne avviserà tutti i piccoli posti, acciò sappiano ove ritirarsi in caso di attacco.

Alla piccola punta del giorno riprenderà i posti lasciati la notte, con far eseguire tutte le solite riconoscenze, tenendo tutto il distaccamento pronto ad un attacco.

Allorchè le vedetto o sentinelle saranno al loro posto, si spingeranno pattuglie in avanti delle principali strade o sortite.

Allorchè le scoperte e le pattuglie saranno rientrate, si farà rapporto delle novità.

L' uffiziale prenderà misure acciocchè alcun degli abitanti non vada dalla parte del nemico; a questo effetto ordinerà alle vedette o sentinelle di arrestare tutti quelli che cercheranno sortire, e avviserà di ciò la comune, facendole sentire che le vedette o sentinelle hanno ordine di uccidere chiunque vada dalla parte del nemico.

Se in questa posizione è attaccato, ne farà subito avvertito il General comandante, e cercherà, se sarà respinto, di ritirarsi, trattenendo per quanto sia possibile il nemico, servendosi di tutti gli stratagemmi analoghi alle circostanze, affinchè il Generale abbia tempo di disporsi all' attacco.

Degli Avamposti permanenti per coprire i quartieri d'inverno.

Le precauzioni e le disposizioni per un tal servizio, saranno come si è spiegato di sopra, e l'uffiziale potrà aumentare la sua difesa per il tempo materiale che ha, onde fortificarsi con flecce, ridotti, tagliate d'alberi ec. ec. In questa occasione riceverà ordinariamente delle istruzioni particolari dal General comandante su quanto concerne il servizio del posto, e i punti ove deve portare la sua vigilanza.

Nell'inverno tutte le guardie saranno distribuite convenevolmente nelle case esterne del villaggio, e le sole vedette o sentinelle saranno quelle che resteranno allo scoperto.

L'uffiziale baderà sempre di avere al suo fianco un trombetta o tamburro, per il segnale di allarme.

Della Piazza d'allarme.

La piazza d'allarme è il luogo dove deve riunirsi una truppa in caso d'allarme.

Tutte le strade del villaggio devono essere sbarazzate, acciò con facilità e prontezza le truppe possano condurvisi.

Il luogo da scegliere per questa piazza d'arme dovrà essere adattato alla quantità della truppa, ed alle volte si preferirà dietro una defilata per ove il nemico potrebbe passare.

Per la cavalleria non si sciegliera mai la piazza d'allarme innanzi una defilata, ammeno che non sia solidamente coperta dalla fanteria.

Nella scelta della piazza d'allarme si deve distinguere quella di giorno e quella di notte; durante

la notte, in un villaggio la piazza d' allarme per la cavalleria dev' essere indietro e dalla parte dove si può essere soccorso più facilmente, altrimenti l' inimico potrebbe impedire la riunione delle truppe, e piombare su di esse, a misura che sortono dal villaggio.

Durante il giorno, la piazza d' allarme potrà essere presa in avanti di un villaggio, tanto per sostenere i posti avanzati, quanto per dar più comodamente gli ordini necessarii.

Delle Partite.

Chiamasi partita un distaccamento poco numeroso, composto di fanteria o cavalleria, o pure di ambe le armi combinate, comandato da un sotto uffiziale, quando trattasi di fiancheggiare una truppa, e da un uffiziale con la forza corrispondente, quando trattasi di far qualche colpo di mano. Quest' uffiziale per l' esecuzione di ciò dev' essere intelligente e sperimentato; deve conoscere la pratica della piccola guerra; deve aver carta bianca, affinchè possa profittare delle occasioni; deve conoscere la geografia; deve avere le carte più esatte del paese ove è egli impiegato, e possederne la lingua se è possibile; in fine deve avere una carta dichiarante essere una partita di guerra.

De' Distaccamenti che vanno alla guerra.

L' oggtto de' distaccamenti che vanno alla guerra è di riconoscere un paese, una posizione, una fortezza, un posto; la marcia dell' armata nemica e de' suoi distaccamenti; rapire i foraggi, un ufficial generale, un corriere, gli equipaggi; sorprendere un posto

qualunque: in somma fare tutti i colpi di mano che possono eseguirsi a forza aperta o furtivamente.

Ogni ufficiale guidato dall' onore, è capace dell' esecuzione di questi colpi di mano, e quantunque il sistema della guerra de' nostri giorni, non esiga essenzialmente, che prontezza di spirito, attività e giudizio più d' ogni altra cosa, pure saranno sempre eseguiti con miglior successo e sicurezza, quando quest' ufficiale abbia le cognizioni necessarie della piccola guerra, ed unisca alle accennate prerogative l'esser prudente, sobrio ed astuto.

Un ufficiale cui sia affidato un distaccamento è nel preciso dovere di stabilire un luogo per riunire la sua gente. Nelle marce deve indagare il sito dove va a pernottare, e quando anderà ad alloggiare in qualche paese, si stabilirà in modo che i soldati sieno tutti uniti.

Questo ufficiale avendo una delle succennate commissioni, non deve ritornare dal Generale senza essere venuto alle mani col nemico, e senza condur seco de' prigionieri, per aver notizia del medesimo. Sarà obbligato perciò istruirsi come nascondere una marcia; scroprire il nemico; tagliargli la ritirata; trarlo in una imboscata; impegnarlo in una scaramuccia; involargli le sue vedette e pattuglie di notte tempo, dopo aver conosciuto di giorno dove le prime son situate, e la via che le seconde percorrono; sorprendere una partita nemica nelle sue marce o ne' suoi riposi, ec. ec.

Deve sapere dal Generale l' oggetto della sua commissione, la rotta che deve fare, ed il luogo dove deve raggiungerlo. Deve avere una istruzione dettagliata, ed un ordine dichiarante di essere un distaccamento di guerra; infine deve avere la parola d' or-

dine per tanti giorni, quanti a lui saranno destinati a restar di fuori.

Prima di mettersi in marcia ispezionerà il distaccamento, per osservare se niente gli manchi, ed in particolare se le armi e le munizioni sieno in buono stato ed a sufficienza. Tutte le volte che partirà da un luogo all' altro, dovrà provvedersi di tutto ciò che gli bisogna, almeno per due giorni, per non essere obbligato ad entrar ne'villaggi; e se la marcia dovrà esser segreta, partirà di notte. .

Deve per lo più, onde avvicinarsi al luogo destinato, marciare di notte, evitar le strade grandi, i villaggi, le case, ed impiegare con più sicurezza le precauzioni usitate nelle marce. Tutte le persone che potranno incontrarsi si custodiranno, rilasciandole quando non possa aversene più nocumento.

Quando farà giorno e che voglia riposare, farà entrare la truppa in un bosco, o in un campo seminato, prevvedendo sempre alla sicurezza, che non deve trascurarsi, tanto ne' riposi quanto nella marcia.

Quando sarà arrivato ad una o due leghe lontano dal suo destino, egli disporrà la truppa con vantaggio, indi condurrà seco alquanti dragoni, che lascerà in dietro di quando in quando, per esserne sostenuto: e subito si porterà solo o con pochissima gente, sopra l'eminenza più apparente, e successivamente sopra le più circonvicine, non facendo avanzare la truppa per intraprendere, che dopo avere egli fatto un esame il più scrupoloso. Deve sempre, pria d' operare, prevenire la sua truppa de' differenti ostacoli che il nemico potrebbe opporre, affinchè non resti sorpresa. Deve assegnare un punto di riunione o luogo di ritirata, dopo un' azione avuta col nemico.

Se per eseguire la commissione dovesse dimorar

qualche tempo, deve spesso cambiar posizione per evitar le sorprese.

Dopo aver adempito all' oggetto, si riunirà subito col suo distaccamento; e se vi è fanteria, la metterà in groppa alla cavalleria, ritirandosi sollecitamente al corpo, senza fermarsi che tre o quattro ore al giorno. Se non è scoperto, potrà camminare per le strade maestre, onde giungere più presto; ma se egli è scoperto, procurerà di guadagnar cammino sul nemico. Se poi venga serrato sì da vicino che non possa fuggire, si getterà in un villaggio, chiesa, castello, casa di campagna, e manderà uno o due dragoni ben montati, per far sapere la sua situazione al General Comandante o al posto più vicino. Cercherà di difendersi alla meglio sino alla notte, e profittar del buio per farsi strada con una vigorosa scarica. Questa situazione però essendo estremamente critica, dove evitarla, e preferir più tosto la fuga.

Il mezzo più efficace e facile, col quale un distaccamento di fanteria potrà giungere ad ottenere il suo intento, sarà la sorpresa: l' oscurità lo favorisce molto, e nasconde ogni sproporzione al nemico.

Un distaccamento non dovrà entrare in un paese, senza prima averlo fatto riconoscere dalle pattuglie o dalle spie. Se si è passato qualche fiume sopra barchette, le quali debbono servire per una prossima ritirata si lascerà un piccolo distaccamento per custodirle.

Quando viene attaccato dalla cavalleria, marcerà serrato e si destineranno i migliori tiratori contro quei nemici che si avanzeranno di troppo, badando di non sparare che alla piccola portata.

Modo come deve regolarsi un Ufficiale dovendo attaccare o essere attaccato.

Quantunque un distaccamento che va alla guerra debba esser sempre pronto a combattere nelle occasioni, e che le armi debbano essere nel migliore stato, pure, allorchè si prevede un prossimo attacco, l' ufficiale deve raddoppiare la sua attenzione, ed avvertirne i soldati, acciocchè non sieno sorpresi.

L' esperienza ha dimostrato, che le più brave truppe restano sorprese quando vengono attaccate all' improvviso; perciò l' ufficiale preverrà i suoi soldati della vicinanza del nemico, e loro spiegherà se essi dovranno attaccarlo o pure attenderlo nel posto ove trovansi. Nel primo caso, esso gl' istruirà delle disposizioni generali per questo attacco, il punto ove devono dirigersi ed il luogo ove devono fermarsi, dopo aver forzato il nemico; la specie e la qualità di truppe, che dovranno inseguirlo quando è messo in rotta; ed ugualmente il luogo ove devono ritirarsi, se sono respinti. Nel secondo caso, farà conoscere ai soldati il vantaggio del loro posto, e la facilità che loro si offre di respingere il nemico; la maniera di difendersi e discacciarlo se egli penetra in qualche punto; in fine il luogo della loro ritirata, se sono forzati a farla, e la maniera come effettuirla.

Tutto ciò deve essere spiegato chiaramente ai soldati, in modo che ognuno di essi sia sicuro di quel che viene impegnato a fare.

Negli attacchi l' ufficiale non dissimulerà ai soldati la resistenza, che essi potranno trovare, o gli sforzi che devono sostenere; farà loro ben comprendere, che in tutti i casi il successo dipende dal silenzio e dall' ordine ch' essi conserveranno nel momento del-

l' azione ; dalla loro attività ed ubbidienza agli ordini, e sopra tutto dalla loro fermezza e coraggio, che deve aumentare a proporzione di quello del nemico.

Non vi è cosa che dia più animo ai soldati, quanto l'esempio de' loro capi ; che perciò l' uffiziale agirà in modo da ispirare la confidenza e l' audacia ai soldati che comanda, soprattutto quando le azioni sono più vive o che vacillano ; poichè è ben differente d' ordinare ai soldati di andare al pericolo, da quello di condurveli.

Come la sorte delle armi è sempre incerta, e che malgrado le migliori disposizioni, si può perdere un' azione, l' ufficiale provvedendo a questo, indicherà il punto ove devono ritirarsi; rammentando loro contemporaneamente, che non si effettuirà una tale ritirata, che nell' ultimo estremo, dovendo avere impressa nello spirito la massima che ogni militare non deve ignorare, che *i più ostinati guadagnano sempre*.

Dell' esecuzione dei Colpi di mano.

L' esecuzione de' colpi di mano è propria delle truppe leggiere, perchè domanda maggiore attività e prontezza.

Allarmare il nemico continuamente con attacchi di fronte, è lo stesso, che insegnargli ad essere sempre pronto ed istruirlo nel suo mestiere, poichè se qualche volta perde 10 uomini, capisce dove ha mancato, e per conseguenza saprà emendarsi nel proseguimento ; pertanto è meglio tormentarlo continuamente alle spalle mentre così sarà agitato per i suoi viveri, corrieri ed altro, la presa de' quali è migliore di ogni altro prigioniere.

Per eseguire i colpi di mano giova spesso addor-

mentare il nemico, per poi sorprenderlo , e riuscire più facilmente nell' intrapresa: la buona riuscita però dipende sempre dal custodire un segreto inviolabile, dall' avere un' attività e prontezza senza pari nell' esecuzione, e dall' astuzia più o meno grande dell' uffiziale comandante.

Degli Attacchi combinati.

Per tutti gli attacchi combinati con diversi distaccamenti, ove i segnali potrebbero scoprirsi, si fisserà l' ora precisa nella quale l' intrapresa dovrà cominciare; e per questo sarà necessario che tutti quelli che ne saranno incaricati, regolino il loro orologio sopra quello del comandante in capo: si stabilirà l' azione , e ciascuno uffiziale sarà incaricato di adempire quella parte che gli sarà destinata dal consiglio che avranno tenuto contemporaneamente tutti gli uffiziali del distaccamento.

Cognizioni necessarie pria di attaccare un Posto.

Pria di disporsi per l' attacco di un posto l' uffizial comandante deve conoscere:

1.° Il suolo ove è situato.

2.° Il terreno che lo circonda.

3.° Gli andamenti delle strade che vi possono condurre.

4.° I soccorsi che può sperare.

5.° La configurazione e la forza dell' opera che lo difende.

6.° Il numero e la natura delle truppe che lo guardano.

7.° Le armi e le munizioni da guerra e da bocca di cui egli è provveduto.

8.° Le qualità morali e militari del comandante.

9.° La maniera con cui si fa il servizio nel posto.

10.° Finalmente le disposizioni del soldato per il loro capo.

Calcolato tutto ciò, si disporrà l'esecuzione più convenevole ed adattata alle circostanze.

Delle diverse maniere di attaccare un posto, e come si può riuscire con maggior facilità.

Qui non si tratterà di un attacco formale di un posto fortificato completamente, perchè questo vien sempre diretto dagli uffiziali del genio e dello stato maggiore: ma si tratterà di un posto di passaggio.

Vi sono tre maniere generali per attaccare un posto, cioè: o per via di sorpresa, o per stratagemma o a forza aperta.

Per il primo caso, bisogna approssimarsi segretamente, a marcia forzata, vicino al posto, sorprendere qualche pattuglia o sentinella, ed assaltare il posto senza dargli tempo di mettersi nello stato di difesa.

Per il secondo caso, bisogna cercare d'introdursi o per gli acquedotti, o per mezzo dell'intelligenza di alcuni abitanti o di qualche difensore, o finalmente cercar di sorprendere l'entrata.

Per il terzo caso, si tenteranno tutti i mezzi per entrarvi a vivo attacco.

Quando saranno più uffiziali, si terrà un consiglio di guerra per discutere la maniera più propria ad intraprendere, ed a ciascuno sarà designato ciò che deve fare per andar di concerto.

Per eseguire l'assalto di un posto bisogna alle-

nare il nemico per quanto sia possibile, facendo credere a tutt' altro dirette le proprie operazioni.
La vittoria di un posto si otterrà con più facilità, primieramente quando si baderà con cura di non far mai penetrare a persona alcuna il proprio progetto; quando il posto fosse confidato a coscritti; quando l'uffiziale che comanda il posto avesse poco talento, e fosse incapace di prendere una risoluzione istantanea in un attacco improvviso, o pure che avesse poco coraggio; quando il comandante del posto fosse ammalato o assente; quando mal si custodisse, tralasciando il servizio regolare; quando gli abitanti mal soffrono i difensori; quando accolgono con indifferenza i disertori, giacchè iu tal caso se ne può mandare un qualche numero nel posto che si vuole assalire, acciocchè nell' assalto sieno in vostra difesa; quando si fa poca attenzione nelle gran feste chè possono farsi nel paese; quando si sa profittare dell' oscurità della notte; quando il nemico rileva le guardia esterne; quando si portano delle fascine per riempire la fossata; quando si portano delle scale per montare all' improvviso sulle mura di un paese chiuso, facendo anche de'falsi attacchi e tutt'altro che può favorirlo.

Penetratosi iu un posto, si deve al momento aprir la porta principale, per fare entrare la riserva a tal uopo destinata; conviene subito impadronirsi della persona del comandante, e subito occupare tutti i principali posti.

Per gl'improvvisi Attacchi da farsi.

Tosto che voglia farsi un improvviso attacco bisogna riflettere, che la segretezza ne è la scorta principale; crederei dunque, che per sollecitare la mar-

cia non convenga provvedersi delle vetture del paese prossimo al posto che si deve attaccare, ma servirsi della cavalleria, per ingroppare, quando questa siasi unita al vostro distaccamento.

Quando si voglia sorprendere il nemico in un villaggio, casa, o posizione ove sarà andato per riposarsi o passarvi la notte, le circostanze debbono indicarvi i movimenti più favorevoli all' attacco, come per esempio:

1.° Quando il nemico è stabilito e sbriglia i suoi cavalli.

2.° L' oscurità della notte.

3.° Allorchè il gran fieddo gl' impedisce di allontanarsi e lo fa restar chiuso nel suo posto.

4.° Un tempo burrascoso.

5.° Ne' gran caldi un' ora dopo il suo arrivo.

6.° Finalmente due o tre ore prima di giorno, onde poter avere ancora una parte della notte, che favorisca la ritirata.

Pria d' attaccare, manderete una truppa sulla via per la quale il nemico potrà ritirarsi; e quando questa press' a poco vi sarà giunta, attaccatelo bruscamente, forzate le sue guardie avanzate, abbattete e rovesciate tutto ciò che si riunisce, cercate di far prigioniere il comandante; e quando non troverete più resistenza, fate quanti prigionieri potete, riunite prontamente il distaccamento e ritiratevi con celerità.

Mezzi di precauzione nella marcia de' Distaccamenti per qualsivoglia operazione, affine di non esser sorpreso.

I mezzi di precauzione, onde assicurare la marcia de' distaccamenti e metterli al coperto delle sorprese, risultano principalmente dalle conoscenze topografiche del paese ove si fa la guerra.

Un distaccamento sarà facilmente inviluppato o tagliato, se colui che comanda, nell' eseguire la rotta prescrittagli, non sia a giorno di quanto riguarda i luoghi per dove transita, e delle posizioni nemiche.

Deve egli sapere se i suoi fianchi sono coverti da riviere, ruscelli, fiumi, e se questi sono guadabili in qualche punto; se da catena di monti accessibili o inaccessibili; da dighe, da villaggi o da boschi; in una parola da tutto ciò che può influire sì alla sicurezza, come al pericolo della truppa, seguendo la natura del paese, essendo tagliato, piano, montuoso ec. Da tali conoscenze derivano le disposizioni da prendersi per ben condurre un distaccamento; e quantunque non si possano stabilire regole determinate onde assicurar la marcia, per essere un oggetto troppo esteso, pure i grandi militari ci danno delle norme generali ed invariabili, tra le quali si possono annoverar le seguenti.

1.º I distaccamenti devono tenersi sempre in comunicazione col corpo d' armata.

2.º Pria d' inoltrarsi in qualche sito coperto, si deve riconoscere anticipatamente, con spedire alcune piccole partite di cavalleria o fanteria in avanti e su i fianchi.

3.º Ogni corpo di truppa in marcia deve aver proporzionata la sua vanguardia e dietroguardia; de-

ve avere parimenti una punta, o sia due uomini che precedano di molti passi la vanguardia; nelle cupe e strade coverte, una porzione della truppa deve disporsi da fiancheggiatori, marciando questa ne' siti elevati, onde possa osservare quanto accade al di fuori della portata del fucile: avendo il comandante partioolar cura di cambiarla spesso, per farla riposare.

4.° Nel passaggio di una defilata, le prime truppe devono attendere quelle che sieguono.

5.° Alle volte conviene nascondere un movimento al nemico. Per far ciò, bisogna mettersi sempre lontano dai villaggi e dalle case; le trombette ed i tamburri devono tacere; non si deve fumare, nè far fuoco nei riposi, poichè queste operazioni potrebbero dimostrare le disposizioni che sono per farsi, e richiamare l'attenzione del nemico.

Le partite di fanteria o cavalleria distaccate in avanti e su i fianchi, arresteranno tutte le persone che incontreranno e le faranno condurre da un uomo al comandante del distaccamento.

Se il movimento è scoperto, bisogna fare delle contromarce, e prendere diversi cammini.

Avvi un altro mezzo per nascondere la marcia al nemico; facendo de' falsi attacchi sul fronte, mentre si cerca prenderlo ne' fianchi. Tal mezzo è qualche volta preferibile, giacchè i movimenti di notte sono meno sicuri e meno regolari di quelli di giorno.

6.° Le imboscate sogliono stabilirsi ne' boschi, ne' giardini, dietro alle siepi, colline, case, villaggi, e ne' bassi fondi. Coll'esatte riconoscenze si viene in cognizione dell'imboscata; ammettono queste differenti combinazioni, che il solo colpo d'occhio e la pratica della guerra sapranno dettare. Chi avrà oltrepassato l'imboscata senz' avvedersene, si troverà a mal parti-

to. Spesso si stabiliscono doppie imboscate, ed anche triple, in modo che una ritirandosi e lasciandosi inseguire, richiama il successo dell' altra; queste sono le più pericolose e le più difficili a schermirsi.

7.° Non si deve in modo alcuno ritardare la marcia di un distaccamento. Il ritardo può produrre che sia tagliato, o che non arrivi a tempo all' intrapresa, poichè la celerità dell' esecuzione decide quasi sempre del successo.

8.° Bisogna prevenire i disegni del nemico, per non lasciarsi sorprendere, analizzando con avvedutezza le operazioni da lui fatte; e così in fine si può venire in cognizione del suo piano e deludere le sue mire.

Condotta da tenersi nel transitare in un paese amico o nemico, sì di giorno che di notte.

La condotta da tenersi nel transitare per paese amico o nemico non deve differire che nella sola vigilanza. Quelle truppe che non saranno costantemente avvezze a marciare in regola e con quella precauzione che esige la guerra, saranno tanto più disordinate, quanto maggiore è il pericolo.

Le marce di notte richiedono maggior vigilanza, che quelle di giorno. La notte la vanguardia ed i fiancheggiatori non devono allontanarsi quanto il giorno.

La vanguardia avrà cura di lasciar ne' siti ove le strade s' incrociano, qualche soldato, onde far conoscere al distaccamento principale qual cammino essa avrà preso.

La vanguardia, transitando per un paese nemico, deve attaccare bruscamente qualunque truppa se gli presenti, senza punto riconoscerla.

Quali vantaggi possano procurarsi ai Distaccamenti di cavalleria, di fanteria, o di entrambe le armi, tanto per l'attacco quanto per la difesa.

Il conoscere qual vantaggio presenti il terreno alle diverse armi per i movimenti di attacco e di difesa, è il più difficile nella guerra; la giusta applicazione di tali riconoscenze decide per lo più del successo. Sono tali vantaggi relativi all'uso delle armi, e, per servirsene ne'diversi terreni, bisogna conoscere perfettamente il loro uso.

La fanteria è propria, per qualunque paese, agli assedii, ai combattimenti ed ai travagli di fortificazione: ella è il mobile principale nella guerra, e nel bisogno può supplire di ogni altra cosa a se stessa. La cavalleria agisce in determinati terreni, e sono limitate le sue operazioni, non potendo dispensarsi della protezione della fanteria; essa però decide spesso de'combattimenti, e ne completa il successo; protegge la fanteria abbattuta e dispersa; fa le corse rapide e le spedizioni. La fanteria può agire e combattere senza la cavalleria; ma i suoi progressi sarebbero sempre più lenti: essa sarebbe esposta a mancare di comunicazione e di sussistenza; non farebbe niente di rapido, niente di decisivo., poichè il minimo ostacolo arresterebbe i suoi progressi. I paesi piani e scoperti sono proprii per la cavallería, e si debbono preferire alle alture quando un corpo di truppa è più forte in quest'arma; come i paesi ineguali sono da presceglicrsi allorchè si ha molta fanteria.

La cavalleria ripete gran vantaggio dalla sua carica usata a proposito, e dovendosi eseguire lungo un bosco o un terreno coperto, bisogna farla pre-

cedere di un istante da un vigoroso attacco di fanteria in questo bosco o in questo terreno scoverto.

I boschi, i fiumi, le paludi e le defilate, sono accidenti importanti nella guerra. Chi sa avvalersene e rivolgerli a suo favore, avrà de' successi felici. Chi non sa calcolare su i vantaggi che possono tali ostacoli recare, lasciandoli a profitto del nemico, si troverà molto imbarazzato. La grand' arte consiste nel sapersene avvalere, toglierne l'uso al nemico, impadronirsene rapidamente, fortificarli e sostenerli. La fortificazione di campagna è anche una parte interessante nella guerra; essa determina le diverse opere per sostenere le posizioni che devono occupare le truppe, sia per le operazioni difensive, sia per le offensive, onde sostenersi contro di una forza superiore.

Delle Imboscate.

L' imboscata non è che una sorpresa che si fa al nemico, regolata col favoro del sito, del paese o di altro luogo. Questa imboscata è il mezzo principale ed ordinario che s' impiega nelle spedizioni, e non è che una disposizione celata ed eseguita anticipatamente nella vicinanza di un luogo, o di una strada, dove si sa che il nemico deve passare. S' intende perciò che è di molta importanza aver avvisi sicuri; altrimenti è tempo perduto. Bisogna dunque che nulla si risparmii per procurare spioni ed emissarii; che si rendano favorevoli i naturali del paese trattandoli con molta dolcezza, obbligando la propria truppa a trattarli colla medesima buona maniera.

Affine di preparare un' imboscata, si deve agire in modo da non esser veduto e da poter piombare sul nemico all' improvviso, con tutti i vantaggi dell' attac-

co; e si previene, che ogni terreno ove possono nascondersi truppe è atto per l' imboscata.

Per entrare in una imboscata senza essere scoperto, si sceglierà la notte o un giorno piovoso, tempestoso o freddo, e si entrerà ad uno ad uno per diversi luoghi.

Nelle imboscate su i limiti di una strada che il nemico sarà per passare, subito che sarete giunto, se è un bosco, dividerete la vostra truppa in tre parti, situando nel centro la più numerosa, che sarà destinata a piombare sopra il forte del nemico, e le due altre, che saranno su i fianchi ad una giusta distanza, serviranno per inviluppario alla testa ed alla coda. Situerete per sopra gli alberi più fronzuti che adombrano il cammino, le sentinelle necessarie, onde avvertirvi con segnali muti, ripetuti di mano in mano, dell'arrivo del nemico; e non trascurerete alcuna precauzione relativa alla vostra sicurezza.

Se vi sono boschi su i lati della strada, bisogna ancor situare dirimpetto, ma lateralmente a voi, un piccolo distaccamento, per agire di concerto. Aspettate il nemico in questa situazione col massimo silènzio, vietando anche il fumare. Si chiamerà spesso la visita, e se manca qualcheduno bisogna allontanarsi sul momento e tentare un'altra spedizione o imboscarsi in un altro luogo proprio per sorprendere il nemico, che, condotto dal disertore, verrebbe a sorprendervi nella vostra prima imboscata.

Se rimarrete nella prima posizione, e se giungerà il nemico, preceduto da una debole vanguardia, la lascerete passare; ma se questa fosse numerosa, bisognerà assolutamente caricarla, perchè altrimenti potrebbe ritornare al soccorso della truppa e darvi imbarazzo.

Quanto alla dietroguardia, forte che fosse, bisognerà invilupparla ed attaccarla vigorosamente.

Sarà prescritto un segnale di convenzione, acciocchè tutti i distaccamenti attacchino nel medesimo tempo.

Quando i distaccamenti delle ale saranno pronti per attaccar la vanguardia e la dietroguardia del nemico, avanzate in battaglia col vostro distaccamento sopra il suo fianco, caricandolo vigorosamente. Avvertirete i soldati di non inseguire i fuggitivi per non perder tempo; riunirete poi il distaccamento ed i prigionieri, ritirandovi prontamente.

Se il nemico ha pattuglie sopra i fianchi, retrocedete allora nel bosco, nascondendovi in maniera da non esser veduto; fate spiare da soldati buttati ventre a terra o situati sopra alberi folti, il momento che il nemico sia assai inoltrato, per piombargli addosso a gran galoppo. La sorpresa non sarà così completa, ma se ne avrà qualche vantaggio.

Dovendovi imboscare dietro muri, siepi o cespuglie, prevaletevi delle medesime disposizioni. Per l'imboscate poi ne' burroni, fossi o case isolate, non è possibile prescrivere regole: tutto dipende allora dalla intelligenza colla quale si sa profittare del vantaggio locale, e questo s'insegna meglio colla pratica che colla teoria.

Della condotta da tenere nell'incontrarsi con un distaccamento nemico.

Il più sollecito ad attaccare, senza badare al numero, riporta ordinariamente vantaggio, in particolare di notte.

Quando si avrà cavalleria, la fanteria si farà po-

stare al fianco delle strade per sostenere la ritirata della medesima, essendo rovesciata nell' attacco.

Quando in un'azione avrete il vantaggio di battere il nemico, e conoscerete chiaramente che esso si ritira, non bisognerà inseguirlo con tutto il distaccamento, ma mandargli alcuni dragoni ben montati, onde far prigionieri i soldati rimasti indietro.

Quando poi sarete costretto alla ritirata, procurerete di allontanarvi con silenzio, in maniera che il nemico non si accorga della rotta che si fa; traverserete perciò le strade ed affretterete la vostra marcia.

Se il nemico è riunito, distaccherete sopra i fianchi qualche truppa per obbligarlo a far de' movimenti, e profitterete subito de' loro sbagli, onde disordinarlo attaccandolo all' improvviso. In qualunque posizione sarete per attaccarlo, spedirete sempre una truppa a caricarlo di fianco o alle spalle.

Quando le partite o i distaccamenti nemici non saranno che superiori di numero al vostro distaccamento, e sarete battuto, subito vi ritirerete.

Dell' aggressione su le Partite o i Distaccamenti nemici.

Il danaro, i buoni trattamenti ed una disciplina regolare sono i migliori mezzi per essere istruito dagli abitanti del paese, non solo de' grossi distaccamenti del nemico, ma ancora di tutte le partite che mandasse tanto per riconoscere quanto per intraprendere.

Se siete informato che una partita nemica gira nelle vostre vicinanze, cercate di sorprenderla con una imboscata.

Quando questa entra in un villaggio per rinfre-

scarsi; avvicinatevi circa un miglio e nascondetevi; mandate poscia un emissario travestito onde conoscere se il nemico abbia messo piede a terra, se sia entrato nelle case o se si custodisca malamente. Dopo questi rapporti, regolate l'attacco, lasciando all'ingresso alcuni cavalieri per arrestare i fuggitivi; ed indi a gran galoppo e con sciabla alla mano piombate sul nemico, facendo man bassa sopra tutti coloro che resistono.

Quando si può assaltare il villaggio da due parti, sarete più sicuro di sorprendere il nemico.

Quando avrete preso o battuto completamente la partita o il distaccamento, ritiratevi diligentemente senza inseguire i fuggitivi.

Quando sarete di minor forza del nemico, attaccatelo di notte.

Se vorrete impadronirvi di un distaccamento in marcia, sceglierete il momento quando attraverserà un passo stretto; lo attaccherete di fronte, mentre che altre piccole partite l'attaccheranno di fianco ed alle spalle.

Vi sono diverse maniere di far prigionieri; esse dipendono dal talento dell'incaricato. La presa di qualche partita o uomo non è affatto difficile; ma diviene importantissima per il Generale, che non può avere alcun avviso su i disegni del nemico.

Per riuscirvi bisogna colla massima segretezza avvicinarsi al nemico, ed esplorare le strade che un distaccamento potrebbe prendere, usando di osservare dalle alture: per ciò eseguire l'uffiziale si travesta da villano ed osservi, se sia possibile, di sorprenderne qualcuno con una imboscata, eseguita colla massima cautela.

Al momento che siasi riuscito a fare alcuni prigio-

nieri, si domandi loro ciò che interessa sapere, pria che questi abbiano tempo di comporre il loro discorso; eseguito ciò, s' invieranno al Generale con un rapporto circostanziato.

L' uffiziale incaricato per una tal commissione, quando si troverà in un bosco, ed osserverà qualche distaccamento nemico, si situerà in agguato; distaccherà da ivi due o tre uomini ben montati, fingendo che questi incontrino il nemico per accidente, e quando sono vicini si metteranno alla fuga verso l' imboscata per attirarvi l' inimico. L' uffiziale poi sceglierà il momento per profittarne.

Quando l' imboscata sarà scoverta, si cambierà di posizione.

Alle volte si cercherà di avvicinarsi di notte ai posti avanzati, e tendere un' imboscata alle pattuglie che questi dovranno inviare, o sorprendere qualche vedetta per farla prigioniera.

Se poi il distaccamento è d' infanteria, non si allontanerà tanto dal corpo principale, ed eseguirà di notte le sue operazioni.

Quando si dovrà sorprendere un posto, si cercherà di riconoscerlo alla meglio alla punta del giorno, nell' ora in cui il sonno assopisce i soldati che si riscaldano al fuoco. Riconosciuto il locale, si assalterà vigorosamente facendo una scarica, e caricando alla baionetta; si cercherà far de' prigionieri, ritirandosi al coperto de' boschi.

In questa sorta d' intraprese, l' astuzia e le precauzioni riunite all' arditezza ed alla conoscenza del terreno, ne assicurano il successo.

Modo di aggredire i Posti deboli e mal guardati.

Per eseguire ciò, bisogna farlo colla sola fanteria; ma non bisogna regolare il progetto che sopra gli avvisi più sicuri, ed osservare un segreto inviolabile mentre si eseguisce.

Si cercherà di regolare la marcia in modo, che rimanga vigore alla truppa per fare una marcia forzata. Bisogna badare ancora che l' ultima sia la più corta, affinchè l' uffiziale abbia il tempo necessario per le sue osservazioni.

Perchè l' impresa abbia un intero effetto, basta assalire il nemico da più parti col favore dell' oscurità, dopo però aver preso tutte le misure o riconoscenze, regolando il resto, come si è detto negl' improvvisi attacchi.

Si osservi in fine, che le guardie del campo sono molto difficili ad aggredirsi, giacchè possono essere soccorse dall' armata, e poi sono le più vigilanti.

Dell' attacco d' un Posto avanzato, che copre gli accantonamenti o quartieri d' inverno.

Un uffiziale che ha una simile commissione, deve arrivare bruscamente alle spalle del posto, impadronirsi della sua piazza d' arme e penetrare nel villaggio che occupa il posto, per i luoghi lasciati liberi, aperti, e preparati per la sua ritirata. Cercherà guadagnare il di dietro de' posti, impadronirsi al galoppo delle comunicazioni, ed arrestare tutti quelli che vanno dai posti avanzati al loro campo o quartiere d' inverno.

Un uffiziale che aneli di segnalarsi ed acquista-

re riputazione per la presa o la disfatta di un posto, deve incominciare dal procurarsi delle conoscenze esatte del villaggio dove l'inimico è postato, e tutt'altro che si è detto nelle cognizioni necessarie pria di attaccare un posto.

L'uffiziale che attacca, dev'essere istruito de' mezzi di precauzione e di difesa, che il nemico ha presi nel villaggio; da qual parte è alloggiato il suo distaccamento; quale piazza ha fissato in caso di allarme; qual è la specie della sua truppa ec. ec. Deve esaminare se il nemico è a portata di esser soccorso, in quanto tempo, e da qual parte. Esso deve sapere di qual maniera sono situate le guardie avanzate di notte e di giorno; in fine per dove ed a qual ora le sue pattuglie sono in movimento. Informato di ciò, farà le sue disposizioni per l'attacco.

Se viene assicurato che il nemico è molto vigilante nella notte, bisogna cercare a pervenirvi di giorno.

Se il posto è in una pianura rasa, senza boschi nè fondi, il successo ne sarà quasi impossibile, ma in paese montuoso si possono evitare le guardie avanzate del nemico, prendendo differenti giri, per togliersi dalla loro vista. Se il posto sul quale vuol piombare è lontano, si metterà in marcia a notte avanzata, o al favore di una nebbia, dirigendosi su qualche villaggio, bosco o vallone, che sia prossimo al fianco del nemico. Bisogna calcolare la marcia per giungere pria di giorno, e senza essere incontrato dalle sue pattuglie, non trascurando tutte quelle precauzioni che sono necessarie. Arrivato al luogo scelto, resterà tranquillo, aspettando il giorno ed il momento in cui le pattuglie nemiche sieno rientrate. Se non sarà stato scoperto, il rapporto di queste pattuglie

sarà *senza novità*, ed inconseguenza l' uffiziale nemico farà probabilmente rientrare la truppa ne' suoi quartieri; gli uomini si toglieranno i loro abiti; leveranno le selle ai cavalli e daranno loro a mangiare, giacchè essi si credono in sicurezza; e ben presto anderanno a dormire, avendo vegliato e passato la notte sotto le armi. Egli è quasi sempre in questo momento che si sorprendono i distaccamenti più vigilanti.

Per procedere con ordine in una tale intrapresa, si dividerà la truppa in quattro parti; la prima comporrà l' avanguardia ed i fiancheggiatori. Questa avanguardia piomberà rapidamente sulla guardia avanzata, per non darle tempo di montare a cavallo o per introdursi con essa nel villaggio, dove l' avanguardia si disperderà, tirando colpi di pistola alle finestre per aumentare la confusione ed il terrore. Cercherà d' impadronirsi del comandante della truppa e de' quartieri de' soldati.

L' avanguardia essendo seguita da vicino, e sostenuta dalla seconda truppa, questa entrando nel villaggio in seguito dell' avanguardia, si porterà senza perder tempo nella piazza d' arme del nemico. Questa seconda truppa deve far man bassa sopra tutti coloro che si presentano senza fare alcun prigioniere; finchè il nemico sia messo fuori di combattimento, ed allora quando non s' incontreranno più ostacoli, tanto dall' avanguardia quanto dalla seconda truppa, s' incominceranno a far de' prigionieri.

La terza truppa seguirà le altre due, e si porterà dove sentirà rumore e resistenza, per terminare la disfatta del nemico. L' uffiziale comandante si porterà con questa truppa per il villaggio, onde impedire il saccheggio e dar quegli ordini che si credono regolari.

La quarta truppa resterà in battaglia fuori del

villaggio nel massimo buon ordine. Distaccherà alcuni uomini inviandoli sulle alture, per osservare se venisse qualche soccorso al nemico, affine di prevenire il distaccamento; come farà ugualmente d' intorno al villaggio, per arrestare coloro che vorrebbero fuggire. Se vi è un trombetta nel distaccamento, deve restare a quest' ultima truppa, per avvertire l' arrivo del nemico.

Quando il comandante lo crederà a proposito darà l' ordine di far prigionieri, i quali si condurranno alla truppa restata fuori del villaggio, ed allorchè si saranno fatti tanti prigionieri, quanti se ne potrà, il comandante farà battere la chiamata, e riunirà il suo distaccamento fuori del villaggio. Le vedette site per osservare se viene soccorso al nemico, resteranno al loro posto sino alla marcia del distaccamento, riunendosi quindi alla dietroguardia.

I prigionieri saranno inviati avanti cogli uomini più malmontati, e l' uffiziale comandante seguirà con il resto della sua truppa, ad una distanza convenevole, formandosi una dietroguardia per sua sicurezza.

Si è detto che il distaccamento deve dividersi in quattro parti, ma non eguali in forza; la seconda e la terza divisione possono essere più deboli della prima e la quarta, ma ciò dipenderà dalle circostanze, e dalle conoscenze dell' uffiziale.

Vi è poca differenza nelle disposizioni generali di attacco di giorno o di notte.

Durante la notte si cercherà di avvicinarsi al posto con silenzio, e se si può, appresso di una pattuglia che rientri: dopo un quarto d' ora d' intervallo.

Al momento che la vostra vanguardia sarà scoperta dal nemico, essa deve portarsi bruscamente e colla più gran prontezza, sulle vedette e guardie

avanzate, inseguirle e cercare di entrare alla rinfusa con esse nel villagio; in quest' occasione, onde riconoscersi la truppa, si metterà qualche striscia bianca al braccio o pure de' rami sullo sciaccò, ai quali si attaccano diversi pezzi di carta bianca; e soprattutto devesi dare anticipatamente una parola particolare, col mezzo della quale gli uomini della truppa potranno riconoscersi nell' oscurità della notte, l'uno facendo il primo grido e l'altro la risposta.

Queste spedizioni non sono di tanta utilità per il principale oggetto della guerra, ma esse servono a formare gli uomini e a dar loro dell' audacia, onde sviluppare l'intelligenza degli uffiziali, in particolare di truppe leggiere.

Mezzo per impadronirsi de' Foraggi.

Si eseguc ciò apertamente o con inganno. Nel primo caso, dopo di aver forzato la catena del foraggio, attaccate i foraggiatori, impadronitevi di quanto potete, e ritiratevi.

Se avete potuto avvicinarvi a questa catena senza esser veduto, la presa sarà più facile e più considerevole. La cognizione del paese, ed una imboscata tesa dal giorno antecedente, possono procurarvi questo vantaggio.

Nel secondo caso, se il nemico foraggia in parte che sia propria all' imboscata, la metterete in esecuzione, secondo che se ne son date le regole.

S' egli è possibile non sparate mai in questa sorta d'intraprese; lo strepito del fuoco può trarvi addosso, non già la truppa che forma la catena del foraggio, la quale non deve mai abbandonare il suo posto; ma una parte o tutto il corpo di riserva del

nemico, che cercherete tenere occupato con poca gente e con qualche stratagemma, acciocchè non vi sia di tanto ostacolo.

Posti in fuga i foraggiatori e la scorta, si cercherà di prendere tutti quei carri, cavalli e prigionieri che si potrà, ritirandosi quindi con prontezza.

Mezzo come impadronirsi degli Equipaggi.

Le più importanti operazioni nella guerra, sono l'impadronirsi degli equipaggi; che perciò non deve trascurarsi la minima cosa, onde assicurarne l'intrapresa.

Si attaccano gli equipaggi del nemico, quando sono in marcia, quando sono in dietroguardia di un'armata, e quando rimangono nel campo in tempo di una battaglia.

Gli equipaggi possono assalirsi con facilità, quando sieguono l'armata, giacchè quando la precedono, saranno presto soccorsi.

Allorchè siete informato che l'equipaggio nemico debbe marciare l'indomani, la notte andate ad imboscarvi sopra i fianchi della sua marcia; usate tutte le precauzioni possibili, affinchè non siate scoperto; quindi piombate al gran galoppo e colla sciabla alla mano, o pure essendo truppa di fanteria, dopo una scarica caricatelo alla baionetta. Dissipata la scorta, traviate tutti quelli equipaggi che credete poter condurre e ritiratevi: badate in oltre, che siccome sono necessarii i vetturini, così quando fuggono si faranno raggiungere per condurli ai loro carriaggi: se vi è tempo si brucerà il resto de' carri che non si possono condurre; e poi di volo conviene sottrarsi da quella posizione, e cercare di guadagnar

cammino per non essere sopraggiunto dalla cavalleria nemica, che venga in soccorso. Se poi si avesse qualche forte ragione di timore, e sembrasse difficile di guadagnar con sicurezza un paese amico, allora bisogna contentarsi di portar via tutti i cavalli o rovinare per quanto è possibile l' equipaggio intero.

È necessario contemporaneamento sapere l' ora precisa della partenza del nemico; la strada che prende l' equipaggio; il luogo del suo destino, o soprattutto la forza della scorta.

Quando non si arrivasse a tempo per formar l' imboscata, subito che si scoprirà l' equipaggio, si rddoppierà il passo, e nella marcia stessa il comandante disporrà tutto ciò che dovranno esegnire i soldati del suo distaccamento, badando di lasciar sempre una riserva, acciocchè in caso di necessità possa soccorrere gli altri.

Se siete scoperto o pure non riuscite nella prima intrapresa, cercate di distruggergli la scorta, con continuati attacchi ne' luoghi a voi più favorevoli, e quindi, quando si è distrutta una porzione della sua forza, caricatelo senza pensarci, facendo man bassa sopra tutti.

Se si tratta di attaccar gli equipaggi situati in un recinto, tra gli orti, boschi, o in un villaggio, bisogna riconoscere il posto ed i luoghi d' onde i vetturini potrebbero fuggire. In quella posizione, di notte l' attacco riesce molto difficile, per la confusione che nascerebbe; per cui richiedesi molta attenzione nella disposizione dell' attacco.

Per impadronirsi degli Equipaggi che si trasportano per i fiumi.

Colle medesime regole potrà eseguirsi una tale operazione, situandosi dove il fiume fa un gomito, lontano dal nemico.

Il fuoco senza interruzione si dirigerà sopra il primo battello, finchè arrivi a rendersi, altrimenti si cercherà farlo colare a fondo a forza di far sempre fuoco sopra di esso; e così si praticherà successivamente sulle altre barche.

D' altronde, a misura che i battelli vengono a rendersi, disarmate la scorta e gettate le armi nel fiume, se non potete portarle. Scegliete per voi le migliori cose portatili, ed il resto con i battelli fatelo colare a fondo. Per una tale intrapresa dovete trovarvi munito di mezzi da trasporto per caricare e condurre via il tutto.

Modo d'impadronirsi di un Tesoro che si conduce al nemico.

Ordinariamente un tesoro, atteso la sua importanza, è sempre bene scortato, e spesse volte si porta alla testa di un' armata; ma se marcia solo, e debba far più giornate per giungere al suo destino, potrete attaccarlo in tutte le diverse maniere già spiegate; e se il primo tentativo non riuscisse, lo seguirete sempre da vicino durante la sua marcia, e profitterete di tutti i vantaggi del terreno, onde rinnovare l' attacco, finchè abbiate distrutto la scorta e vi siate renduto padrone del tesoro.

In questa intrapresa attaccate prima la forza più

debole, rovesciatela, e piombate quindi bruscamente sul rimanente, senza dargli tempo di riunirsi.

Nell' attacco bisogna sempre ricercar qualche luogo che favorisca una sorpresa; i boschi, i passi stretti, le gole ec. sono proprii per quest' oggetto.

Si farà caricare contemporaneamente la vanguardia, la dietroguardia ed i fianchi del nemico, facendo delle giravolte per non perdere l' occasione di scemarlo e distruggerlo.

Quando vi sarete, impossessato del tesoro non insegnirete più il nemico; vi ritirerete per altro cammino, alleggerirete il peso de' carri con prenderne degli altri, o pure con gettar qualche cosa che si creda meno considerevole, onde render la marcia più leggiera.

Per impadronirsi de' Corrieri importanti e degli Uffiziali generali.

Il successo di questa impresa dipende dalla sicurezza degli avvisi che si ricevono; dalle cognizioni del paese; dalla prontezza e dalla cura di tener segreta la marcia. Si disporrà la truppa per una sorpresa, in maniera d' inviluppar bene la persona, per impadronirsene e ritirarsi quindi con prontezza.

Delle intraprese sopra i Ponti.

Riguardo ai ponti di barca si possono distruggere con prendere una forte zattera o una barcaccia, che si caricherà di terra o pietre, e si abbandonerà in tempo di notte alla corrente dell' acqua; il suo peso trascinerà e romperà il ponte. Si ottiene lo stesso oggetto con grossi alberi o travi, che si cari-

cano di sacchi riempiti di pietre, in maniera che l' albero vada a galla fra le due acque; locchè rende il loro effetto inevitabile. Si può riempire ancora un battello di materie combustibili, alle quali si mette fuoco per bruciare e far saltare in aria il ponte.

Si possono mandar de' soldati di notte tempo con delle seghe, per tagliare le gomene delle ancore.

Potranno mandarsi similmente di notte tempo de' soldati a nuoto con vergale, onde bucare i battelli per farli colare a fondo. Per eseguire questa ultima intrapresa bisogna fingere un attacco alla guardia del ponte.

Delle intraprese sopra i Magazzini di foraggio.

Per una tale esecuzione si cercherà a via di stratagemmi di appiccar fuoco ai magazzini ed arrestare i viveri, pria che giungano ai medesimi, regolando il resto, tanto per le precauzioni della marcia, quanto per la riuscita dell' esecuzione, come si è già detto per altre operazioni quasi consimili.

Condotta da tenersi nell' imporre le Contribuzioni.

Una delle operazioni più delicate è lo imporre le contribuzioni. L' uffiziale incaricato per eseguir ciò deve pria di tutto avere una nota esatta del numero de' villaggi che debbono contribuire, le qualità e quantità de' generi da contribuirsi da ciascun villaggio; deve conoscere la loro posizione ed altri schiarimenti che si credono necessarii. Deve essere informato del luogo ove far condurre i viveri ed i foraggi;

deve conoscere il carattere degli abitanti del paese, avere un interpetre se gli necessita, ed in fine un ordine circostanziato di tutta la commissione, per essere al coperto de' rimproveri, se è forzato venire a mezzi estremi.

Giunto al primo villaggio, dopo aver situato il distaccamento vantaggiosamente, e fatte guardare le strade, acciocchè non esca alcuno per avvisare il nemico, riunirà i capi del paese notificando loro l'ordine ricevuto di esigere tal somma e tal quantità di viveri e foraggi, carri o cavalli ec. Prometterà loro che i soldati non commetteranno alcun disordine, semprechè forniranno gli oggetti domandati. Si esigerà dal capo del paese che dia nelle mani del distaccamento cinque o sei ostaggi, scelti fra i principali cittadini. Quando sarà effettuito ciò, darà al capo del paese un tempo brevissimo per riunire le contribuzioni.

Se gli abitanti non porteranno al momento ciò che si esige, condurrà seco gli ostaggi, e gli avvertirà, che se per tal giorno e a tal ora l'armata non avrà ricevuto la chiesta contribuzione, si verrà con una forza imponente per distruggere il villaggio. Difatti, se trascorrerà inutilmente il tempo prescritto, si anderà di notte a metter fuoco ad una casa, minacciando far così con tutte le altre, se non si daranno subito le contribuzioni; e se gli abitanti prendessero le armi, si cercherà colla forza opprimerli; ma se poi il distaccamento non potesse resister loro, si ritirerà, dando parte di tutto al Generale.

Quando poi gli abitanti avranno contribuito a tutto secondo che si desidera, si riunirà il convoglio, o si scorterà sino all' armata, lasciando per cautela un doppio bono di tutto ciò che si sarà ricevuto; uno sa-

rà dall' uffiziale segnato e lasciato al capo del paese, e l'altro, da quest' ultimo anche segnato, facendolo convalidare da tre o quattro persone di vaglia del paese stesso, resterà in suo potere, onde esibirlo in qualunque tempo a suo discarico.

L' uffiziale in fine terrà un esatto giornale di tutto ciò che avrà eseguito e fatto in tutto il tempo della sua commissione, per darne conto a suo tempo.

Con quale attenzione si debba andare al Foraggio, e come si debba facilitare il ritorno.

Il terreno che si deve foraggiare è sempre determinato dal Generale dell' armata, ed indicato dagli uffiziali dello stato maggiore.

Si va al foraggio sotto la scorta di un distaccamento di cavalleria e fanteria, che deve essere proporzionato alla vicinanza del nemico. In paese di pianura la cavalleria marcerà la prima, ed in paese ineguale marcerà l' ultima.

La fanteria avrà seco un cannone per battere sopra i principali passaggi. Si faranno le scoperte pria d' inoltrarsi al luogo del foraggio, per circa due miglia di circuito.

Allorchè la truppa arriverà al luogo ove si deve foraggiare, formerà una catena secondo i principii stabiliti per i posti avanzati, e la fanteria si metterà avanti i villaggi, dietro le siepi, nelle strade basse e sopra le alture ec.

Si stabilirà una riserva sul centro, onde essere a portata di dar soccorso dovunque il nemico potesse tentare di penetrare.

Allorchè saranno state date queste disposizioni, si distribuirà lo spazio da foraggiarsi per reggimento

o battaglione, e gli uffiziali che comanderanno i foraggiatori avranno gran cura che i fasci sieno grandi, ben legati e ben caricati sugli animali o carri, che a tal uopo avranno condotti.

Se si avvicinasse il nemico, alcuni distaccamenti mandati a proposito, scaramucceranno per tenerlo a bada, e per allontanarlo dal foraggio, essendo sostenuti dalla riserva.

Non si deve foraggiare fuori de' luoghi destinati, e quando la truppa è stabilita in un campo, s' incomincerà a foraggiare ne' siti più lontani, riserbandosi per l' ultimo i luoghi più vicini: quando poi il campo è di passaggio, si foraggerà ove meglio si creda.

Per foraggiare ne' villaggi si useranno le stesse regole; la fanteria però deve essere disposta intorno al villaggio, e la cavalleria sopra i fianchi ed in un terreno proprio a poter agire.

Se durante il tempo del foraggio il nemico formasse uno o più attacchi, le scorte di ciascun corpo si riuniranno, per covrire i foraggiatori, assicurando loro la ritirata, quando saranno obbligati di farla. Le truppe della catena formando la dietroguardia, proteggeranno la ritirata de' foraggiatori, ed il corpo di riserva cercherà prendere di fianco il nemico, onde arrestare i suoi progressi.

Riflessioni necessarie per un Uffiziale che regola il Foraggio.

Le riflessioni necessarie per regolare il foraggio sono le seguenti.

1.° Tenere i carrettieri ed i servidori col più gran rigore.

2.° Dare un punto di riunione.

3.° Assegnare ad ogni carro un numero di uomini, ed il confine di un terreno per foraggiare.

4.° Finalmente non far devastare il terreno di fresco seminato, ed altro che si crederà necessario, secondo le circostanze.

Regole per la scorta de Convogli a ruota ed a soma, e come difenderli nelle occorrenze dall' aggressione nemica.

L' uffiziale destinato per la scorta di un convoglio, deve informarsi pria di porsi in marcia.

1.° Qual è il numero de' carri o degli animali da soma.

2.° Quali sono gli oggetti che si trasportano.

3.° Come gli oggetti son ripartiti su i carri o animali da soma.

4.° Che distanza deve percorrere il convoglio.

5.° Qual' e la natura del cammino che deve fare.

6.° Di qual truppa è composta la scorta.

7.° In fine quali sono le forze e posizioni del nemico.

Le succennate conoscenze sono più che mai essenziali per tutte le disposizioni convenevoli da farsi in caso di attacco, e per saper distribuire le sue truppe a proposito del terreno e del nemico con cui devesi combattere.

Nel porsi in marcia, si dividerà la truppa in tre parti, cioè la prima servirà per la vanguardia e dietroguardia; la seconda per la scorta parziale del convoglio, che sarà divisa per i carri o vetture; e la terza pel corpo di riserva, che sarà la metà di tutta

la forza, dalla quale si spiccheranno i piccoli distaccamenti, o sia partite per esplorare.

Il comandante non prenderà alcun comando particolare, non dovendo essere occupato che all'insieme dell'operazione; e se sarà forzato di prendere un comando particolare, si attribuirà quello della riserva.

Questa riserva si terrà sempre alla altura del centro del convoglio, sulla parte ove si può dubitare di essere attaccati, e quando si deve passare una defilata, un ponte ec. che sia assicurato dalle spalle, passerà la prima, ed in caso contrario in dietroguardia.

La scorta di un convoglio deve avere per scopo principale la sicurezza del medesimo, evitando di battersi per quanto sarà possibile, e trovandosi forzata, il comandante non deve cercare altro vantaggio che di respingere il nemico, e proseguir la sua marcia. Dalla riserva spedirà delle continue partite, affine di riconoscer le strade, i luoghi coverti, i boschi ec. Ne'paesi piani la cavalleria apre e chiude la marcia del convoglio, e le truppe leggiere si portano sopra de' fianchi. Ne' paesi montuosi per dove passano i convogli a soma, la scorta sarà formata tutta di truppa leggiera. Il convoglio dovrà marciar riunito più che sia possibile, e quando si dovranno passare delle defilate e de' ponti, bisognerà usare grandi precauzioni, e non esporlo ad un attacco; giacchè in questa posizione esso potrebbe riuscir molto funesto.

Chi comanda un convoglio deve essere informato con anticipazione delle defilate, de' fiumi, de' boschi che dovrà passare; invierà perciò delle truppe in avanti per occupare tali siti e riconoscerli. Le defilate sono sempre pericolose, e si deve raddoppiare in vigilanza per passarle.

Se la strada lo permette, i carri si faranno mar-

ciare in due righe, onde diminuire la lunghezza della colonna: la notte si cercherà di passarla nelle vicinanze di una città, borgo o villaggio. Si formerà il parco, e si stabiliranno le guardie di sicurezza, con occupare tutti i passaggi ed i punti che possono coprirlo, usando tutte le precauzioni stabilite per le guardie e i posti avanzati.

Se nella marcia qualche carro del convoglio venisse a rompersi, il carico si ripartirà diligentemente, ed i cavalli si attaccheranno ai carri che ne han di bisogno.

Al primo avviso che si avrà dell'avvicinamento del nemico, la testa di ogni divisione di truppa deve fermarsi sul terreno ove si trova, ed allorchè vi sia spazio bastante per radoppiare le file de' carri, non si deve trascurare di ciò eseguire, perchè quanto più spazio occupano i carri, tanto maggiormente diviene difficile la difesa di un convoglio. Nell'attacco le truppe della testa, del centro e della coda del convoglio, non lasceranno il loro posto, che per correre al punto ove viene attaccato, quando però si sia conosciuta perfettamente la vera forza del nemico; altrimenti agirà la sola riserva.

Le disposizioni da darsi per difendere un convoglio devono essere sollecite e rapide.

La disposizione più pronta per difendere un convoglio contro un attacco di cavalleria è di far raddoppiare le file de' carri o carrette, facendoli girare successivamente dirimpetto ed al fianco gli uni degli altri, di maniera che i cavalli de' due legni che si sieguono, si riguardino, non lasciando che poco spazio fra le teste opposte; il di dietro de' carri girato sul fianco esteriore. A misura che i carri avanzano e si succedono, tutti verranno a formarsi in questa maniera, potendo far situare alla testa ed alla

coda un carro di traverso, formando così una specie di quadrilungo, e la scorta parziale de' carri si situerà fra le ruote dalla parte di dentro.

Le partite spedite in avanti e su i fianchi terranno a bada per qualche tempo il nemico, affine di dar campo ai carri di riunirsi. Se l'attacco è in una defilata, i carri si affretteranno di uscire per formare il parco al di fuori, mentre che la fanteria si occuperà a respingere il nemico col suo fuoco. La cavalleria si riunirà in un punto ed a portata di piombare sopra quella del nemico che sarà disunita.

Quando si vegga imminente il pericolo dell'intera distruzione del convoglio e che non vi sia speranza di aver soccorso, si faranno tagliar le tirelle degli animali, e si cercherà di salvarli.

Nei siti di tappa non si farà formare il parco quadrato o circolare con i carri, che ne' luoghi ove il convoglio deve pernottare, usando in seguito tutte le precauzioni de' posti avanzati.

Della Scorta di un Convoglio per i fiumi.

Quando un convoglio sarà condotto per un fiume, la scorta sarà divisa metà su de' battelli e l'altra per la ripa; e quando il fiume è rapido, sarà sufficiente mandar per terra una porzione di fiancheggiatori, che si cambieranno di tanto in tanto per farli riposare.

Quando il convoglio sarà attaccato, la truppa sbarcherà tutta, ed i battelli appoggeranno alla ripa opposta dell'attacco; se poi succede che il nemico sopraffaccia tutta la scorta, è meglio allora affondare tutti i battelli, che renderli, quando però si conosca che abbandonati alla velocità della corrente non si pos-

sauo salvare; se poi si respinge l'attacco, si rimette il tutto nel primo ordiuo continuando il cammino.

Della Scorta de' Procacci.

Non vi è cosa più pericolosa quanto la scorta de' procacci, in particolare nelle provincie infestate dagli assassini; per cui un uffiziale che comanda la scorta deve usare la massima cautela ed attenzioue. Egli quando avrà una forza sufficiente si regolerà siccome si è detto per la scorta de' convogli, e quando poi uou avrà che un debole distaccamento,si limiterà a stabilire uua piccola vanguardia, e pochi fiancheggiatori sulla dritta e sinistra del procaccio, i quali si cambieranno di tanto in tauto per farli riposare, ed il resto della forza comandata dall'uffiziale si terrà lontana da 150 a 200 passi indietro, onde poter osservare da qual parte viene assalito, per piombare di rovescio su gli assassini e porli in rotta; poichè se la truppa è sita tutta intorno al procaccio, come spesso avviene, una scarica degli assassini appostati la sbigottisce talmente, che poco o nulla bada alla difesa del medesimo, e l'uffiziale rimane nella più critica e pericolosa posizione; percui si richiede la massima vigilanza.

Ne' passi sospetti, che sono generalmente conosciuti, l'uffiziale colla truppa lascerà il suo posto, e con un poco di anticipazione scorrerà questi luoghi, e s'egli è possibile senza lasciar di vista il procaccio, fermandosi in quelle parti sospette, finchè il medesimo passi per quindi riprendere il suo posto.

Per il resto poi delle cautele, si regolerà come si è detto antecedentemente per la scorta de' convogli.

Delle Scaramucce.

Le scaramucce non sono altro che combattimenti tra piccole parti di truppa, e per lo più fuori d' ordine. Esse si eseguiscono per riconoscere un posto, per celare un movimento, tenendo a bada il nemico, per trattenerlo nella marcia, per far prigionieri, ed ogni altro colpo di mano che si dovrà intraprendere. Queste scaramucce servono ancora per istruire ed incoraggiare i soldati novelli.

La massima generale che si dà per le scaramucce è che s' impegnino con poca gente, con farla sostenere da molta. Questa massima è utile, quando in particolare ha per oggetto di avvezzare i soldati a combattere, poichè bisogna procurare che ne riporti vantaggio, altrimenti partorirebbe un contrario effetto, ed invece d' incoraggiarli, gli avvilirebbe.

Come un Distaccamento di fanteria debba passare militarmente un fiume a guazzo.

Non vi è dubbio che questi passaggi de' fiumi sono i più importanti nella guerra, per cui bisogna averne almeno alcune regole generali.

Per eseguire il passaggio di un fiume a guazzo, la cui profondità sia più dell' altezza di un uomo, bisogna far legare una corda da una sponda all' altra obliquamente, seguendo il corso del fiume, acciocchè con maggior facilità e prontezza si possa giungere alla ripa opposta; e con questo mezzo potranno i soldati passare all' altra sponda, tenendo il fucile a bandoliera colla culatta in alto, situando le giberne sopra il sacco, affinchè non si bagni la polvere de' cartucci. Ma se poi il fiume è guadabile, i soldati formati per plo-

tone o sezione, riga per riga, formeranno una catena, tenendo nelle mani riunite sul petto il fucile colla culatta in alto ed appoggiato sulla spalla dritta, intrecciandosi le braccia reciprocamente e guardando la terra, acciò il movimento dell' acqua non faccia loro girar la testa, e così una riga presso l' altra passerà il fiume. Se poi le acque possono arrivare sino all' altezza del sacco, allora questo si stabilirà alla meglio su di una spalla, come ancor la giberna, affinchè i soldati ricevano urto minore dalla forza dell' acqua e non bagnino i cartucci.

Quando vi è cavalleria, e che il fondo del fiume è solido, allora i soldati di fanteria monteranno sulla groppa, o pure la cavalleria si opporrà alla corrente del fiume, posta in plotone, e la fanteria eseguirà la catena, come si è di sopra spiegato.

Quando poi vi è il nemico dalla parte opposta, allora si fingerà di tentare il passaggio in diverse parti, e si effettuerà in un luogo il più favorevole, o pure si eseguirà nell' oscurità della notte, colla massima celerità, caricando alla baionetta il nemico che si opponesse.

Per impedire il Passaggio di un fiume al nemico.

Per impedire un tal passaggio, l' uffiziale incaricato non deve tanto distendere le sue truppe, ma postare, nei luoghi ove il nemico può guadarlo, piccole guardie, per opporsi al passaggio, e dietro e sul centro di queste piccole guardie, situare una grossa riserva per accorrere ove si effettuasse un tal passaggio.

Questa operazione d' impedire il passaggio di un

fiume al nemico è molto difficile (*a*); ma si può intanto arrestarlo lungo tempo, distruggendogli molta gente. Si deve perciò riconoscere con cura i luoghi ove il passaggio è più facile e più vantaggioso al nemico, e questi sono quei luoghi cho si è nell' obbligo di guardare cou maggiore attenzione, senza però obbliare gli altri.

La prima operazione dovrà esser quella di ritirar tutti i battelli e le scafe dalla parte opposta, e di colarli a fondo o bruciarli, secondo l'ordine che si avrà ricevuto: in somma si distruggerà tutto ciò che può favorire il nemico per il passaggio.

Se vi è qualche ponte, non essendovi ordine di distruggerlo, si barricherà con alberi o altro, situandovi una forte guardia; e se vi è tempo, si fortificherà con una testa di ponte.

Quando vi è artiglieria si costruirà nna batteria all'imboccatura del ponte; in fine si manderanno degli uomini dispersi lungo il fiume, e questi saranno nell' obbligo di avvisare con colpi di fucile l' avvicinamento del nemico.

Condotta di un Uffiziale distaccato in avanti di un corpo di truppa, per covrire un movimento.

L' uffiziale destinato sul fronte o su i fianchi di una truppa per covrire un movimento, si avanzerà

(*a*) *Nota — La più difficile operazione, per non dire impossibile, scrive Federico II nelle sue Istruzioni militari, è quella di difendere il passaggio di un fiume, specialmente quando il fronte dell' attacco sia di qualche estensione.*

col suo distaccamento, più o meno secondo la prossimità del nemico ed i vantaggi che gli offre il terreno. Distaccherà sul fronte de' tiragliatori verso il nemico, in maniera da mascherare il movimento che egli è incaricato di proteggere, e farà sostenere questi tiragliatori con piccole truppe.

I tiragliatori sono in dovere di tener lontano il nemico per mezzo di un continuo fuoco, e quando saranno respinti si riuniranno al loro proprio e reciproco sostegno, ed uniti cercheranno respingere il nemico con cariche successive e continuate. Durante l'attacco, l' uffizial comandante avrà la massima attenzione ai movimenti del nemico, onde regolare quelli della sua truppa, e prendere successivamente le posizioni; ed allorchè sentirà o vedrà il segnale convenuto col comandante della linea, riunirà il distaccamento ritirandosi al suo posto.

Condotta di un Uffiziale destinato a coprire una Ritirata.

Questa è un' operazione che esige molte conoscenze militari, sangue freddo ed una felice unione di audacia e prudenza; allorchè non si tratterà che di perseguitare il nemico, ogni uffiziale è buono per comandare una vanguardia; ma per covrire una ritirata, vi vuole un uffiziale che abbia un animo vigoroso, un coraggio provato ed una esperienza consumata (*a*).

(*a*) *Nota. — Sances de Luna dice: « Non ha la guerra azione più difficile e pericolosa, quanto quella della ritirata combattendo. » E Senofonte: « Che più volte assalir volea colla metà meno di trup-*

Dovendo l'uffiziale coprire la manovra di ritirata, si porterà in avanti, come per mascherare uno spiegamento, dividendo la sua truppa in tre o cinque parti, per sostegno de' tiragliatori che si manderanno in avanti; conservando il comando di una di queste, che sarà particolarmente destinata a portar soccorso ove sarà necessario, e si manterrà circa 100 passi in distanza da questi piccoli sostegni.

La prima linea composta di piccole truppe, coprendo l'estensione del fronte, distaccherà da ciascuna di esse la metà de' suoi uomini per scaramucciare, ed il resto resterà fermo.

Allorchè il movimento di ritirata incomincerà, l'uffizial comandante farà suonare la chiamata; a questo segnale i tiragliatori si ritireranno dietro le piccole truppe, e i comandanti di queste devono ordinare agli uomini restati insieme di portarsi in avanti da tiragliatori. Questi sosterranno per loro giro la scaramuccia, e la prima linea de' tiragliatori, già ritirata, si riunirà in truppe e si anderà a situare 200 passi in dietro, e nell' altura ove era la riserva, la quale non deve ritirarsi più indietro, se non quando vede i tiragliatori già formati. I comandanti delle piccole truppe terranno gli uomini pronti a marciare per sostegno de' tiragliatori, e così successivamente sino alla fine della ritirata al loro posto, per incominciare la stessa manovra.

Si cercherà di raddoppiare gli ostacoli al nemico, situando sulle strade carri rotti ed altro, lasciandovi dietro de' tiragliatori; se s' incontra un ponte si bru-

---

pa, che combattere in ritirata avendo forza al doppio maggiore, dal che il volger le spalle è mal sicuro e l' attaccar di fronte infonde coraggio a tutti. »

cerà, o si distruggerà. Passando per un villaggio si cercherà barricare prontamente le strade, potendo anche appiccar fuoco a travi poste a traverso delle medesime per rallentare la marcia del nemico.

Questa manovra domanda dell' abitudine, e le truppe leggiere dovrebbero esercitarsi spessissimo su di ciò.

Un uffiziale che volesse a fondo studiare l' arte di ritirarsi, ed avesse una nobile emulazione di distinguersi, legga la *Ritirata de' diecimila di Scnofonte*, che vi troverà, malgrado la differenza delle armi e dei tempi, l' esempio di tutte le operazioni che si debbono fare in una marcia retrograda un poco lunga; attacco, e difesa de' posti; passaggio di fiumi, e di defilate; in fine tutte le disposizioni di una truppa in ritirata, che vi sono descritte e trattate, come per l' educazione di un uomo destinato al comando di un corpo in ritirata.

Della distribuzione de' Viveri e Munizioni da guerra.

Le distribuzioni de'viveri e delle munizioni da guerra si praticheranno col massimo buon ordine, ed in caso di urgenza o che si tema un attacco, bisognerà sempre anticipare la distribuzione. Spesso accade che un improvviso allarme non permettendo di effettuarla, la truppa resta digiuna, e senza munizione da guerra in un affare.

Degli Usi di guerra.

Fatta che sia una promessa al nemico sulla parola di onore, bisogna osservarla; perciò pria di promettere conviene rifletter bene a tutto.

Un uffiziale prigioniero, dato che ha il suo nome, quantunque si allontani, venendo richiesto, è nell'obbligo di presentarsi.

I prigionieri debbono essere mantenuti colla massima ospitalità.

Può accadere che un uffiziale comandante di un forte, dopo essersi valorosamente difeso, sia in necessità di capitolare. Tale capitolazione essendo scritta istoricamente, potrebbe andare soggetta ad equivoci, e a diverse interpretazioni; egli è perciò che si deve con somma attenzione cercare e servirsi di espressioni non ambigue, ma chiare e laconiche.

Quando le circostanze obblighino a cedere qualche sito, pria si terrà dagli uffiziali principali un consiglio di guerra sul proposito, e poi si farà battere, o nel terrapieno o in altro luogo, la chiamata, e si manderà un uffiziale con un trombetta o tamburro a notificare la volontà del comandante intenzionato di capitolare; quest' ultimo non deve mai andare egli stesso al nemico in persona, giacchè potrebbe esser preso, e costretto a sottoscrivere ciò che vuole il nemico.

È preferibile restar prigioniero di guerra, di quel che aver la libertà a prezzo di non servir più per tutto il tempo della guerra stessa, o con altre condizioni poco onorevoli ai militari.

Un uffiziale prigioniero non deve tener corrispondenza sospetta.

Se una piazza o un posto qualunque fosse preso per assalto, il vincitore ha il dritto su la vita de' vinti, ma non deve profittarne, in virtù delle leggi di umanità.

Lo stesso si deve intendere circa il saccheggio della città, o del posto preso per assalto.

Finito l'assalto, non è da bravo e valoroso soldato incrudelire contro i vinti, e darsi al saccheggio, senza che venga ordinato per qualche convincente ragione.

Come debba regolarsi un Uffiziale inviato in Colonna mobile.

Le colonne mobili sono distaccamenti più o meno numerosi, che s'inviano in una provincia o distretto, in persecuzione degli assassini (oggi detti Briganti); l'uffiziale che ha una simile commissione è nel preciso dovere, nel giungere al luogo destinatogli per residenza, di chiedere al sindaco una o due guide, per essere pienamente informato delle località che egli dovrà di continuo percorrere.

Impiegherà per quest' oggetto più giorni, onde girare i boschi, e notare i diversi nomi delle valli, burroni, cupe, grotte, nascondigli, viottole, colle loro uscite, masserie, vaccareccc, ec.; e se gli fosse possibile, sarebbe di sommo vantaggio designarsi il tutto, o pure descriverlo, tanto per le operazioni combinate quanto per le isolate.

Nel tempo che percorre questi luoghi deve informarsi dai pastori, massari, guardiani, pecorari ec. ec. dell' andamento de' briganti, riunire queste idee, calcolarne presso a poco l' approssimazione, avvertendo che le sudette persone non diranno mai interamente tutto, perchè temono più i briganti, ai quali sono soggetti in tutti i momenti, che la truppa; perciò dovrà regolarsi in modo, facendo diverse domande, da carpirne qualche cosa. Potrà ancora informarsi di ciò dai sindaci de' paesi che percorrerà, e dagli amici che

si farà nel luogo di residenza, per così calcolare approssimativamente tutte le sue operazioni.

Il modo di agire contro gli assassini è ben diverso da quello che si usa in guerra, poichè questi per lo più fuggono la forza, vivono come le fiere ne' luoghi più reconditi de' boschi, e non ne sortono che alla notte e nei tempi burrascosi, tanto per provvedersi del vitto, quanto per fare i loro assassinii; dovrà perciò l'uffiziale regolarsi come i cacciatori, che si appostano in diversi passi, e che poi fanno dar la mina alla caccia per farla cascare negli aguati. Questa dunque è la tattica da mettere in uso co' masnadieri. Per riuscire a distinguersi in una tal commissione, il uffiziale non deve risparmiar fatica a perseguitare costantemente i briganti, e a far di notte, senza essere osservato, continue impostature, ossia imboscate, ne' luoghi che questi sogliono praticare; e perchè sieno più celeri le sue operazioni, i soldati del distaccamento non porteranno il loro bagaglio, ma il cappotto, il sacco a pane e la borraccia. Alle volte bisogna addormentare l'attenzione di questi assassini, lasciandoli tranquilli per più giorni, e poi uscir segretamente di notte, per andarsi ad impostare in quel luogo che si crede più a proposito, o che le differenti notizie abbiano potuto farlo calcolare per tale.

Potrà ancora combinarsi con altri distaccamenti destinati per lo stess' oggetto, spediti nella medesima provincia o distretto, impostandosi in diversi luoghi sino ad un' ora determinata, e poi percorrere di concerto il bosco.

Si cercherà alle volte inviare persone azzardose ad unirsi con i briganti, promettendo loro una grossa somma, acciò queste s' informino de' loro nascondigli; delle comunicazioni che hanno con gli abitanti de' varii

paesi, delle loro spie (che non tralasciano di pagar bene), de'loro protettori, e de' loro andamenti, fingendo che queste persone sieno perseguitate dalla legge, e che abbiano commesso qualche delitto, o pure prima mettendole in carcere con una accusa strepitosa, e poi facendole fuggire per maggiormente accreditarle.

Questi sono i principali andamenti che dovrà tenere un uffiziale in colonna mobile; il resto poi si lascia alla sua intelligenza, attività e bravura.

NOTA.

Tutto ciò che si è detto nel corso del trattato per un semplice distaccamento, sarà anche applicabile per distaccamenti numerosi.

Riassunto de' Tiri delle armi da getto; Portata de'fucili.

Per essere a giorno della portata del fucile, bisogna considerare, 1.° la linea di mira, che è quella retta tracciata coll' occhio sulla superficie della canna onde coglier di mira l'oggetto; 2.° la linea di tiro, che è altra linea retta, che rappresenta l' asse della canna, e che la palla prolungherebbe se non ne venisse rimossa dalla legge di gravità; 3.° la traettoria o sia la linea, che descrive il proietto lanciato dalla polvere, F. 23, Tav. II.

Le due prime linee non sono paralelle, ma formano al di là della bocca del fucile un angolo per la difformità della canna, essendo esteriormente di forma conica, ed internamente cilindrica, e che tracciando le due linee, una lungo l' esterno e l' altra

lungo l' interno, s' incontrauo, e per conseguenza vengono a formare un angolo.

La traettoria è la curva che viene descritta dalla palla, e che fa nel sortire dalla cauna, per la legge che la gravità impone a tutti i corpi spinti obbliquamente: questa traettoria o sia linea curva, taglia la prima volta la linea di mira poco discosto dalla bocca del fucile, passa in seguito su di essa ed indi va inclinando verso terra gradatamente, tagliando di nuovo la linea di mira (a).

I due punti d' intersecazione chiamansí primo e secondo punto in bianco; del primo non se ne fa caso nella pratica de' tiri, e s' intende per punto in bianco primitivo, la secooda intersecazione.

I succennati punti sono più o meno lontani dalla bocca del fucile, a proporzione dell' apertura dell' angolo d' inclinazione o sia di proiezione; come ancora dell' espulsione della polvere che riceve la palla, della densità dell' atmosfera in cui passa, e della luoghezza del calibro proporzionato al suo diametro (b). L.

(a) *Nota — La massima elevazione del proietto dalla linea di mira è di circa due piedi.*

(b) *Nota — Il Signor Belidor fu il primo a dire, che quanto più è l' aria dilatata dal calore atmosferico o da quello dello stesso metallo, tanto più si diminuisce la portata dell' arma da fuoco. Ciò dipende ancora dalla quantità e qualità della polvere, e dalla maniera di caricare. Per esempio: una palla senza tappo, o che non copra perfettamente la polvere, o il tappo della quale sia appena ricalcato, renderà corto il tiro; e lo stesso avviene quando la palla non è dello stesso calibro, e*

Un fucile della nostra infanteria, caricato con un cartoccio di guerra, tirandosi in direzione orizzontale, il 1.° punto in bianco, o sia la prima intersecazione è presso a poco a 14 piedi dalla bocca del fucile, ed il 2.° a 120 tese.

Da questo invariabile principio ne nasce un sistema facile ed unico per tutti i casi, qual' è quello di mirar sempre un poco più sopra della metà del corpo in qualunque siasi distanza: mentre il variar di mira secondo la lontananza del nemico, rende molto più difficile ed incerto il colpo.

Dirigendosi così i tiri, se la linea nemica trovasi a 120 *tese*, si colpirà ove si dirige la mira; se è più vicino, si colpirà dalla pancia alla testa; *se* poi sarà più lontano, i colpi anderanno dalla pancia ai piedi, e saranno tanto più alti o bassi, quanto più o meno sarà la distanza (a).

---

che prende troppa aria; poichè l' elasticità della medesima non riceverà resistenza nè dal tappo, nè dalla palla, e così di tutta la polvere che si accende, agisce solamente quella sotto la palla, e perciò si rende debole e corto il tiro.

Più colpi tira un' arma da fuoco, più si riscalda, e diminuisce la lunghezza del tiro; ciò lo produce la perdita dell' aria elastica attraverso de' pori del metallo, i quali si aprono ed aumentano col calore, a proporzione che si scoria il metallo.

(a) *Nota — Quantunque il variar di mira secondo la lontananza renda più difficili ed incerti i colpi, pure si rende necessario che ogni militare istruito conosca a pieno la variazione della portata del fucile, ed in particolare di quelli delle truppe leggiere, onde sapersi regolare nelle circostanze*

La portata massima orizzontale del fucile è circa 180 tese; però ad 80 di esse solamente il fuoco della fanteria in ordine serrato, e nel tumulto di un' azione comincia ad avere un grande effetto. Al di là di tale distanza i colpi divengono inutili, non solo per la soverchia fretta colla quale i soldati eseguono i fuochi nella guerra senza mirare l'oggetto, ma ancora per la distrazione e la stanchezza, che fa col peso del fucile e collo scoppio del colpo, cedere il braccio; percui i colpi vanno a perdersi a terra. Questa è la ragione perchè il fuoco dell'infanteria è stato sempre disprezzato, ottenendosene per lo più un

---

diverse. Atteso dunque gli accennati principii, volendo dirigere i colpi sempre al petto in qualunque distanza siasi, si regolerà così: Ritrovandosi il nemico a 60 o 70 tese, si prenderà di mira al di sopra de' ginocchi, perchè a questa distanza trovasi il proietto circa due piedi alto dalla linea di mira; a 100 tese, alla metà del corpo; a 120, al di sopra della metà del corpo, siccome si è detto; a 180, all' altezza dello sciaccò; a 200, all' altezza della bocca del fucile stando colle armi portate, e finalmente a 300 tese, massima ed ultima portata, alla altezza del ferro delle bandiere, o pure al di sopra delle punte delle baionette.

Queste due ultime portate sono le più incerte contro la fanteria; si può però servirsene contro la cavalleria, con dirigere la mira agli sciaccò o cimieri.

Il Maresciallo di Sassonia raccomanda, che la fanteria sia istruita a tirare alla distanza di 300 passi, o sia a 100 tese, che è la vera distanza in cui il fuoco della fanteria incomincia il suo grande effetto.

piccolo risultato; che perciò i soldati si accostumeranno a caricar bene e senza fretta, ed a cogliere ben di mira senza precipitazione, ma con sangue freddo, accostumandosi di tirare il grilletto senza muovere la testa, il corpo ed il fucile, il di cui minimo movimento farebbe variare il colpo (a).

Portata de' Cannoni e degli Obici.

Per ben considerare la portata del cannone e degli obici, si terranno le stesse regole dimostrate per un fucile, cioè quelle delle tre linee, di mira, di tiro e della traettoria.

Non vi è certezza nella portata fissa de' cannoni e degli obici rispettivamente al loro calibro, poichè questa varia a seconda del metallo, del clima ove si costruiscono, e della qualità o quantità della polvere. Io mi atterrò dunque a descrivere l' ultima portata con carica di guerra con l' ultimo grado di elevazione, secondo Gassenti (*Memoria per uso degli uffiziali di Artiglieria*) e di altri scrittori.

Cannone da 24, tese 2250
da 16, tese 2020 } Per far breccia devono essere distanti dalle batterie da 250 a 400 tese.

Pezzi di Campagna { da 12, tese 1870, e per mitraglia da 200 a 400 tese.
da 8, tese 1660, e per mitraglia da 200 a 300 tese.
da 4, tese 1520, e per mitraglia da 150 a 200 tese.

(a) *Nota — Se fosse possibile, nel tempo che si prende di mira l' oggetto e si tira il grilletto, non respirare, si otterrebbe di colpire con maggior probabilità.*

Gli obici da 6 e da 8 carichi con granata rendono inutili le batterie, al par de' cannoni da 24. Per mitraglia poi producono strage grandissima alla distanza minore di 400 tese.

Come regolarsi per conoscere la distanza che passa fra il Cannone nemico e la Truppa.

La conoscenza dello spazio che il suono suol percorrere nell' intervallo di un secondo, può essere profittevole in diversi casi ai militari, onde conoscere quanto trovansi distanti dal cannone; volendosi atteuere ad un calcolo medio, si potrà avere per fermo che il snono percorre in nna giornata placida 1100 piedi nel divisato intervallo di un secondo.

Nello sparo di un' arma da fuoco in qualche distanza, vedesi prima la fiamma, e poi si ode il rumore, per essere il moto della luce infinitamente più veloce di quello del suono. Laonde gli assedianti di una piazza, misurando il tempo che si frappone tra l' apparir della fiamma e l' udir lo strepito di un cannone, possono agevolmente rilevar la distanza in cui sono dalla medesima. In questo caso, quando non si richiede una scrupulosa esattezza, per non avere un orologio a minuti secondi, si può far uso per misurare il tempo con le battute di polso di un uomo supposto in perfetto stato di salute ed in riposo, ciascuna delle quali si computa presso a poco per un minuto secondo; così supponendo che fra l' apparir della fiamma e lo strepito del cannone seguano tre battute di polso, si potrà dire, per conseguenza, moltiplicandoli per tre, che la piazza o la linea dell' armata nemica trovasi lontana 3300 passi, o sia

550 tese ; ed ecco come può calcolarsi la distanza approssimativa fra il cannone nemico e la truppa.

Cautele e mezzi per conservar la salute di un' Armata.

Si conosce che le circostanze della guerra o di un' armata, frequentemente impediscono di mettere in pratica molto meno di ciò che si dirà, ma il saperlo, sarà sempre di qualche giovamento, per poterne usare o in tutto o in parte nelle occasioni che possono presentarsi, o in un accantonamento, o in una campagna attiva.

Le malattie particolari di un' armata, sia questa in quartiere di accantonamento, o in aperta campagna accampata, si riducono in primo luogo alla febbre chiamata comunemente *Maligna*, ed alla *Dissenteria*: malattie che hanno tante volte, come costa dalla storia, non solo decimato un esercito, (a) ma spesso ancora quasi totalmente distrutto; come tante altre malattie poi occupano il secondo luogo.

Da quattro cagioni sono prodotte le prime succennate malattie, cioè, 1.° dalla mancanza della polizia; 2.° dall' aria malsana; 3.° dalle acque e dai vini non buoni; 4.° infine da' cibi di cattiva o pessima qualità. Le altre malattie poi derivano in parte dalle accennate, ed in parte da altre cagioni, che saranno anche in breve dimostrate.

Riguardo alla prima cagione, cioè alla mancanza della pulizia, fin dagli antichi tempi presso gli Ebrei era con rigorosa legge prescritta la politezza

---

(a) *Nota — Come se n' è veduto un esempio nell' accantonamento di S. Germano, nel* 1796.

nelle loro armate, e giungeva a tal segno, ch' era proibito a qualunque soldato di sgravare il ventre negli accampamenti, ma veniva obbligato a cavare fuori di essi un rotondo fosso, ed indi ricoprirlo, portando per tal uso ogni soldato un paletto.

Gli Asiatici avevano col giornaliero loro vitto una data quantità di sapone per lavare le loro camicie ed il loro corpo, onde conservarlo immune da qualunque sordidezza, persuasi che la pulizia del corpo e de' vestiti conduceva, come lo è, alla conservazione della salute; e perciò i più celebri condottieri di eserciti hanno con somma cura badato alla più grande e possibile polizia de' soldati.

La prima cosa, per allontanar le malattie, è quella di vestir bene il soldato, a seconda delle stagioni, comodamente e senza affettature.

Il calzone stretto, portandovi sopra stivaletti di panno bottonati, stringe l' articolazione dello ginocchia, cosa che fa nelle marce molto stancare il soldato; perciò sono ottimi i pantaloni, e per evitare l' inconveniente che si potrebbe avere dal fango, particolarmente nell' inverno, potrebbonsi situare sotto gli stivaletti, quando però il soldato è in marcia.

Le scarpe portate a piede nudo dal soldato non conducono al ben essere del medesimo, nè a quello di un servizio celere ed attivo, perchè nelle marce forzate, e specialmente nella stagione estiva, lo rende facilmente inabile. Il contatto immediato della nuda pelle con la vacchetta l' infiamma, vi produce de' dolenti calli, e vi cagiona delle vescichette ed escoriazioni. L' esperienza però della guerra de' nostri tempi ha dimostrato che il soldato deve accostumarsi a star co' piedi nudi nelle scarpe, onde evitare altri inconvenienti nati dall' umido mag-

giore, e dalle rotture delle calze. In questo caso però bisogna usare spesso unzioni di grasso, e per conseguenza ogni soldato dovrebbe averne una scatoletta.

Farebbe d'uopo che ogni soldato avesse due paia di scarpe, per mutarle quando sono bagnate, poichè non vi è cosa più disponente a malattie, quanto dormire o dimorare molto tempo col piede all'umido.

Bisogna seriamente badare che ai soldati nel momento d'intraprendere una marcia non si diano scarpe nuove: esse dopo poche miglia li renderebbero inabili a marciare con speditezza.

La maniera di portare il sacco è un articolo di non poca considerazione e per la salute del soldato e per l'essenziale del servizio. Portarlo dietro le spalle sospeso dagli omeri cagiona loro per il peso una forte e continua distrazione del muscolo detto *gran pettorale*, e la circolazione delle braccia vieue intercettata: esse si gonfiano e s'intorpidiscono; e se in tale stato egli è obbligato a maneggiare il fucile, come facilmente avviene in campagna, non può farne uso con la ricercata speditezza. Sarebbe più proprio e di minor danno, che tutto il peso del sacco o sia mucciglia cadesse fra le due scapole, e non mai più basso; poichè quanto più sono moltiplicati i punti di sospensione, tanto meno se ne risente il peso, e tanto meno le sottoposte parti sono fortemente premute. Non si tralascerà neppure che la coreggia che attraversa il petto sia affibbiata al di sopra delle fasce della giberna e del budrè, acciocchè il petto non soffra. Sarei anche di avviso, onde alleviare il peso del sacco, che nelle marce il cappotto involto per lungo, fosse posto a tracolla sulla spalla sinistra, ponendovi al di sopra il sacco.

Si procuri con somma premura che il soldato

dopo una marcia o lunga manovra non si levi l'uniforme, tanto di estate quanto d'inverno, e si metta all'aria aperta per rinfrescarsi; come ancora si vieti loro il bere riscaldati acqua fresca, perchè questa allora produce forti malattie.

Se giova che il soldato, specialmente in està, non si esponga ai raggi del sole, è poi sommamente utile che non vi rimanga lungo tempo fisso o vi si addormenti.

Il dormir sulla nuda terra in poco tempo rende il soldato sicuramente ammalato; fa duopo perciò, quando è possibile, fargli aver della paglia.

Conviene in fine obbligare il soldato di lavarsi ogni giorno le mani ed il viso; ed in ogni settimana i piedi tagliandosi le unghie, senza tralasciare di fargli pettinar la testa: e se vi è l'opportunità di qualche fiume vicino al Campo, di farlo bagnare in esso, nelle ore convenienti ed in dettaglio; il che sarebbe ne' tempi estivi un gran rimedio per esentarlo da malattie.

Riguardo alla seconda cagione, cioè dell'aria mal sana, si dovrà aver cura che i soldati negli accantonamenti sieno bene e largamente alloggiati; e quando sono accampati, il campo deve farsi in luoghi di aria buona.

I letti debbono essere sospesi dalla terra, e quando in vece di questi hanno paglia, si avrà la cura di farla spesso cambiare.

Si procuri di tanto in tanto di rinnovar l'aria delle loro abitazioni con fumigazioni di aceto o di polvere.

Quando poi deve il soldato accampare, i luoghi pantanosi vanno fuggiti, come ancora quelli che so-

no prossimi a risiere, o alle maturazioni di lino e di canape.

Conviene ancora, per quanto le circostanze lo permettono, di non accampare in vicinanza di folti boschi, perchè questi impediscono l'azione de' venti, tanto necessaria a dissipare le cattive esalazioni che sono in un campo; e finalmente si deve evitare ancora di accamparsi in luoghi bassi ed umidi.

Per accampar dunque si devono scegliere i terreni più secchi; e per esser di una tal cosa certi e sicuri, basta cavar de' pozzi per vedere a quale profondità l' acqua s' incontra. Quando poi le circostanze obbligassero di accampare in luoghi umidi, si deve mutar spesso la paglia.

Per impedire ancora che non si renda viziosa l' aria de' luoghi ove esiste accantonata o accampata la truppa, bisogna seppellire lontano da' medesimi i cadaveri de' soldati morti, in profonde fosse. Lo stesso deve intendersi per i cadaveri degli animali della cavalleria ec. ec.

Riguardo poi alla terza cagione, cioè dell' acqua e de' vini non buoni, dobbiamo dire, relativamente alla prima, ch' essa è un articolo essenziale alla salute di un'armata, giacchè spesso non se ne ritrova della pura: in ogni modo, per scegliere la migliore del luogo dove si accampa o si rimane accantonato, basta in un bicchiere di vetro pieno d'acqua far cadere poche gocce di *olio di tartaro per deliquio*, perchè quella che non è pura, divien subito torbida, e quella che lo è meno, non mostra che una leggiera nuvoletta in essa nuotante; in ogni modo però, e principalmente ne' calori estivi, mischiare con acqua una discreta quantità di forte aceto, sarà sempre una cosa profittevole per la salute. Questo sperimento, come tan-

ti altri di cui si parlerà in apppresso, saranno fatti dai Chirurgi, che non mancheranno a tal uopo di portar ciò ch' è necessario per tali esperimenti.

Quando si fa uso dell' aqua di fiume, conviene evitare di prendere quella delle ripe, ma forzosamente quella del mezzo, che sempre è più limpida e pura.

In oltre si dovrà osservare, se nelle parti superiori del fiume si lavano de' panni; se vi si fa la maturazione del lino o canape, e finalmente, se passando per qualche luogo abitato, vanno a scaricarsi in esso le cloache.

Si dovrà osservare ancora se il fiume passa per luoghi occupati dal nemico, perchè esso potrebbe in tal caso avvelenarne l' acqua.

Le acque possono avvelenarsi, o col *sublimato corrosivo* o coll' *arsenico*, i quali non ne mutano nè il colore, nè il sapore. Due sono i più sicuri mezzi per scoprire se l'acqua sia avvelenata, cioè l' *acqua di calce*, ed il *fegato di antimonio*. Se l' acqua contiene in dissoluzione il *sublimato corrosivo*, buttando in un bicchiere di esso un poco di *acqua di calce*, subito si depone al fondo un precipitato rossagnolo: se poi sia sciolta coll' *arsenico*, si osserverà, facendo la medesima operazione col *fegato di antimonio*, una deposizione di materia gialletta, detta *orpimento*.

La suddetta prova si deve fare ancora con l' acqua di pozzi, cisterne ec. ec., principalmente quando si occupano luoghi abbandonati dal Nemico.

L' istessa attenzione dev' esservi per il vino, poichè questo accomodato col rame arreca sommi mali, e principalmente quello della *Dissenteria*, che, nata da tal cagione, è quasi incurabile. Il mezzo di scoprirlo è di versare poche gocce di *alcali fluore* in un

bicchiere di vino, perchè se è adulterato, subito s' intorbida e depone il verderame sul fondo.

Saper conviene ancora, che in alcuni luoghi accomodano il vino guasto e ch' è un vero veleno, col piombo. Si conosce cho sia adulterato il vino con questa sostanza, per mezzo dell' *inchiostro simpatico* ossia *fegato di arsenico* preparato alla maniera di *Gaudio*. Il medesimo intento si ottiene col *fegato di zolfo*, ma la sua gran puzza lo rende poco praticabile. Non di meno volendo adoperarlo, si versa un poco del suddetto *Fegato di Zolfo* in stato liquido in un bicchiere di vino; se il precipitato che forma è bianco, ciò è indizio che non vi è piombo; ma se al contrario ve n' è, il precipitato è di colore oscuro, bruno, nero ec. ec.

Finalmente, il vino quantunque buono, può ancora avvelenarsi col *sublimato corrosivo*, che non altera punto il colore, perchè se vi si sciogliesse *l' arsenico*, lo farebbe divenir nero, e perciò senza veruna prova si renderebbe subito sospetto. Per analizzarlo conviene allungarlo con acqua distillata, e poi versarvi, o *l' acqua di calce* o *l' alcali fluore*, che gli farebbe deporre un precipitato rossagnolo.

In fine, riguardo alla quarta cagione, cioè da' cibi di cattiva e pessima qualità, la buona qualità di essi è una delle principali cose che si deve avere in cura da un Comandante in capo di un' Armata. In primo luogo il pane dev' essere di buona farina, fermentato e ben cotto.

Le carni bovine sono le più adattate per nutrimento de' Soldati, indi quelle di castrato. Le carni di pecore e di capre van fuggite, specialmente in estate, perchè possono produrre flussi ventrali e dissenterie.

Le verdure, le frutta mature ed i legumi di buona qualità, sono un nutrimento molto salubre per i soldati, purchè sieno usati sobriamente.

È necessario che tutti i soldati mangino la zuppa, e che questa sia ben condita.

Come il vitto di qualità perfetta e' necessario a conservar la salute e la vita, così l' esercizio quotidiano è oltremodo ancor esso necessario a custodire e confermare l' uomo in sanità.

Adunque conviene sempre accostumar la truppa a fare spesso moto, marciando con armi e bagaglio; e conviene ancora in mezzo di tali marce farla manovrare. Se una cosa tanto essenziale vien trascurata, il soldato, diventa torpido, languido e grave, e non è capace di eseguire quelle necessarie e spesso celeri marce, per piani, monti ec., alle quali dev' essere preparato, e non conserva quella imponente energia e sveltezza, che tanto importa negli attacchi; perciò non bisogna maravigliarsi, quando di rado si va agli esercizii di buon mattino, che i soldati caschino in deliquio; ciò alle volte deriva ancora per mancanza di nutrimento; bisogna perciò aver la massima cura che il soldato non venda il suo pane, e non transigga il prest giornaliero, come facilmente avviene, e che abbia puntualmente ciò che gli passa il Principe.

Tutto ciò che si è detto per l' esercizio del corpo, si deve farlo acquistare per gradi. Ricordiamoci che l' uomo è un animale di abito, e perciò non dobbiamo rimaner sorpresi, se vediamo non poter sostenere marce lunghe quelle truppe che han vissuto in ozio nelle guarnigioni, senza indurir il corpo nell' esercizio continuato, e che non sono accostumate a portare

il loro bagaglio, che, a mio credere, non dovrebbero mai lasciare.

Finalmente, l'affare delle donne non deve trascurarsi, giacchè una sola basta ad infettare centinaia di soldati. Se la Polizia riguarda la fragilità umana, e, per evitare altro nefando vizio, chiude gli occhi sopra un tale articolo, deve però prescrivere che queste tali donne sieno frequentemente visitate, per riparare a tante malattie veneree.

SAGGIO DI ELOQUENZA GUERRIERA

Idea delle Arringhe militari.

Un Uffiziale è nella precisa necessità di conoscere l'arte come accendere l'animo del soldato, per incoraggiarlo a correre e ad affrontare i pericoli, non che a disprezzarli. Per ciò ottenere, le arringhe di cui si deve servire debbono essere brevissime, fornite di eloquenza maschia e nerboruta, e non già effemminata e molle, adattata alle circostanze diverse che si presentano. Le principali per altro sono quelle che sanno ritrovare la via della sensibilità. Conviene perciò ben conoscere l'indole dominante del soldato che si comanda e le sue passioni, e farsi amare da esso acquistando un'opinione vantaggiosa nel di lui spirito. (*a*) Deve

(*a*) *Nota* — » *Poco ci vuole a guadagnare l'animo del soldato, non già colla facilità ed indulgenza, come falsamente l'immaginano alcuni uffiziali, ma più tosto colla severità sempre giusta, e fondata sulla esattezza regolare della disciplina. Fa di mestieri che il soldato vegga l'uffiziale aver premura per lui, sollevarlo per quanto può, e non castigarlo, se non giustamente e con dispiacere. Bisogna parlargli facilmente, accettar qualche volta un piccolo regalo, per fargliene un altro maggiore; ascoltare i suoi racconti, e rispondere alle sue ciarle.* » Consigli di un Militare a suo figlio.

I più rinomati guerrieri han chiamato amorosamente camerati i soldati, onde acquistare il loro amore, e renderli più animosi nelle battaglie. E con tali voci non è da credersi quanto coraggio infondevano negli animi de' loro subordinati.

destare in esso l' idea della gloria, dell' onore (a) e delle virtù, le quali elettrizzano l' uomo a tal segno, che gli tolgono di vista ogni pericolo; penetrarlo di orrore verso la vergogna, l' obbrobrio ed il disonore che possono incontrarsi nel non adempire al proprio dovere; deve fargli conoscere il frutto che promette una vittoria, ed i premij che potrà averne, e viceversa in quali disgrazie ed in quale avvilimento rimane un' armata battuta vergognosamente; gli dimostrerà il Sovrano pronto a premiarlo (b) rammenterà gli il giuramento fatto alle bandiere di difenderle sino all' ultimo sangue (c); qualche azione gloriosa fatta dalla propria nazione o dal proprio reggimento, e per maggiormente incoraggiarlo, l' uffizial comandante deve il primo dar l' esempio d' una nobile emulazione e di un magnanimo sacrificio di se stesso con esporsi al cimento (d); un' azione favore-

(*a*) *Nota. — L' onore dev' essere il pregio più favorito fra le persone di guerra.*

(*b*) *Nota. — I Romani per meritare una semplice corona di alloro si facevano sacrificare nelle battaglie: ed a' nostri tempi per ottenere un nastro sul petto si son veduti degli uomini slanciarsi in mezzo ai più accaniti combattimenti.*

(*c*) *Nota. — La fedeltà è la prima delle virtù di chi si applica all' onorato mestiere della guerra. Adempite, dice lo Spirito Santo, a i comandamenti del vostro re, ed eseguite il giuramento di fedeltà che gli avete fatto. Manca alla fede chi è negligente nel suo dovere; la rompe affatto chi diserta; e la calpesta chi la tradisce.*

(*d*) *Nota. — Tutto quello ch' entra per gli occhi fa ordinariamente maggiore impressione di quello ch' entra per le orecchie.* (Monsig. Flechier).

vole eseguita così, attirerà tutta l' opinione del soldato, e le arringhe dell'uffizial comandante nel bisogno prenderanno un ascendente irresistibile sull' animo suo.

Oltre a ciò, l' Uffiziale dev' essere bravo, intrepido e coraggioso, in tutti i diversi incontri della guerra (a), ed in fine un esemplare di pazienza e costanza nelle fatiche penose de' militari in campagna, per acquistare così il dritto, non solo di reprimere le lagnanze che i soldati di continuo non tralasciano di fare; ma ancora di far loro eseguire il proprio dovere.

Queste sono le idee principali come formarsi le arringhe militari; il resto poi vien dettato da un genio naturale che forma gli Eroi (b).

I seguenti esempii rilevati dall' istoria, ed una porzione tradotti, quantunque questi ultimi abbiano perduto il loro bello per l' inevitabile difetto della traduzione, pure tutti uniti potranno dar l' idea delle arringhe militari, e del vantaggio che se ne può riportare nelle diverse occasioni, imitandoli.

ARRINGHE

Parlata di Aiace per animare i Greci a respingere i Troiani che assaltavano i loro vascelli ed il campo.

« Generosi Greci, qual vergogna? ora è che bisogna vincere o morire. Pensate voi che se il terri-

(a) *Nota* — « *Per quanto rianima il soldato il franco contegno de' capi, altrettanto lo abbatte la loro inquietudine.* » (Cons. di un Mil. a suo figlio.)

(b) *Nota* — « *Il Genio è il dono più grandioso della natura. Col talento può taluno essere un buon militare, e col genio un buon militare diventa un gran Generale* (Cons. di un Mil. a suo figlio.)

bile Ettore s' impadronisce de' nostri vascelli, potrete ritornare per terra nella vostra patria? »

(Ed altrove nell' istessa ciscostanza) « Pensate forse di trovare dietro a voi nuove truppe, che ci soccorrano, e muraglie che possano servir di riparo? Non ci lusinghiamo. Non abbiamo qui vicino città fortificate o alleati che s' interessino per noi. Siamo sul lido troiano, lontani dalla patria, tra il mare ed i nostri nemici; onde la salute è nelle nostre mani, e dipende dal nostro coraggio. Per poco che ci rallentiamo e cessiamo di combattere, siamo tutti perduti. »

Parlata di Agamennone ai suoi compagni.

» Mostratevi uomini, armatevi di un coraggio intrepido, ed il riguardo che scambievolmente vi dovete, siavi di stimolo per fare il vostro dovere nella sanguinosa mischia. In un esercito di uomini valorosi sono più quelli che si salvano, di quei che periscono. I vili all' opposto non solamente non acquistano gloria, ma la viltà lor toglie le forze, ed essi divengono ancora la preda de' nemici. »

Parlata di Aiace a suoi compagni.

» Fate vedere in questo giorno, *ei disse ai soldati*, che voi siete uomini; rappresentatevi la vergogna che segue sempre la viltà, e ciascuno tema di avere il suo compagno per testimonio del suo poco coraggio nel combattimento. In tutte le battaglie si vedono più tosto i bravi che i codardi scampare ai pericoli, e la morte di questi ultimi è inoltre accompagnata da una eterna infamia. »

Archidamo pria di deliberare la battaglia agli Arcadi.

Gli Arcadi inebbriati de' successi che avevano ottenuti allor quando erano riuniti coi Lacedemoni e i Tebani, rivolsero le loro armi contra gli alleati, nel disegno di sottrarsi dal ruolo degli ausiliarii. Vennero ad attaccare Archidamo, il quale, nel momento che si presentò la battaglia, disse alle sue truppe:

» Cittadini, mostriamoci bravi, e marciamo con entusiasmo; lasciamo alla posterità la nostra patria, come l'abbiamo ricevuta dai nostri padri; cessiamo in fine di riguardare, senza arrossire, le nostre mogli, i nostri figli e gli stranieri, che altra volta ci hanno ammirati come i Greci più illustri. »

Queste parole infiammarono il coraggio de' Lacedemoni, ed Archidamo riportò una compiuta vittoria su gli Arcadi.

Papirio ai Romani.

In un combattimento fra i Romani ed i Sanniti, Papirio vedendo che il suo Luogotenente, al quale avea confidato il comando dell'ala sinistra faceva il primo piegare il nemico, disse ai suoi soldati: « Come! la prima gloria sarà per l'ala sinistra, e la dritta che comanda il Dittatore in persona, in vece di decidere la vittoria, non farà che gioire su quella degli altri? »

A queste parole l'ala dritta si scosse, e prese una parte uguale all'azione.

Annibale alla battaglia del Tesino.

Il giorno della battaglia del Tesino Annibale rianimò il coraggio della sua armata con queste parole:

« Compagni, il Cielo mi annunzia la vittoria; tocca ai Romani, e non a voi il tremare. Rivolgete gli sguardi su questo campo di battaglia. Non vi è qui ritirata per i vili; noi periremo tutti, se siamo vinti. Qual segno più certo del trionfo? Qual segno più sensibile della protezione degli Dei? Essi ci hanno posti fra la vittoria e la morte. »

Parlata di Paolo Emilio alla battaglia di Canne.

« Oh Romani, altro più non vi manca per la vittoria, che il volerla. Ma esortarvi a voler vincere sarebbe farvi un affronto. Riflettete solo, che la patria, turbata e tremante, tiene gli occhi fisi sopra di voi. Le sue premure, la sua forza, le sue speranze, tutto è raccolto nel vostro esercito. Il destino di Roma, de' vostri genitori, delle vostre mogli, de' vostri figli, sta nelle vostre mani. Fate sì che alla loro espettazione corrisponda il successo. »

Parlata di Annibale nella stessa battaglia.

« Rendete grazie agli Dei d' aver qua condotto i nemici per farvene trionfare, e professatevi tenuti anche a me d' aver ridotto i Romani alla necessità di combattere. Dopo tre segnalate vittorie consecutive, avete voi forse bisogno d' altro per rincorarvi, che della rimembranza delle vostre imprese? I passati combattimenti vi rendettero padroni delle campagne; questo recheravvi la signoria di tutte le città, di tutte le ricchezze, e di tutta la possanza de' Romani. Ma non si tratta qui di parole. Ci vogliono fatti. Io spero colla protezione degli Dei, che voi tra poco vedrete gli effetti di mie promesse. »

Parlata di Annibale ai Cartaginesi, sotto Nola.

« Io ben qui riconosco le insegne medesime e le armi di Trebbia, di Trasimeno, di Canne; ma non riconosco qui i soldati medesimi. E che! aveta voi difficoltà di star fermi all' assalto di una legione e di un piccol corpo di Latini, comandato da un Luogotenente romano? Voi, ai quali due Consoli, due eserciti consolari non han potuto resistere? Già son due volte che Marcello con nuove leve, e gli abitanti di Nola impunemente vengono ad attaccarvi. Che divenne mai quel Cartaginese che troncò la testa al Console Flaminio, dopo averlo rovesciato giù da cavallo? Che ne fu di quegli che uccise L. Paolo nella battaglia di Canne? Sono forse spuntate le vostre armi? assiderate son forse le vostre braccia? Che inaudita stravaganza è mai questa? Come! voi, già avvezzi a vincere senza sforzo, eserciti molto più numerosi del vostro, or che avete il vantaggio del numero, non potete resistere ad una ciurma di soldati? Bravi sol di parole, vi vantate di prender Roma se foste condotti a piè delle mura di quella. Or qui si tratta di una impresa men difficoltosa. La prova a cui oggi pongo il vostro coraggio e le vostre forze, è di prender Nola. Questa città è situata in mezzo di una pianura, senza alcun fiume e senza mura che la difendano. Impossessatevene al primo assalto. Quando vi sarete arricchiti del bottino di una città sì abbondante, io vi guiderò o vi seguirò ovunque vorrete. »

Cesare sbarcando in Inghilterra.

Allorchè Cesare sbarcò in Inghilterra, prese l'

Insegna della X. legione, e dopo aver pregato gli Dei di favorire le sue intraprese, slanciandosi il primo sulla riva, disse: « Seguitemi, o Compagni, se non volete abbandonare l' Aquila romana ai nemici; per me adempirò il mio dovere verso Cesare e la Republica. »

Parlata di Catilina a' suoi Soldati.

« Vi manca tutto e conviene ritrovar tutto sul vostro coraggio. Imperocchè cercare la propria salvezza nella fuga, rendendosi inabili a rivolger contro l' inimico le armi che sono la nostra difesa, è una manifesta follia. Nel combattimento il pericolo maggiore è sempre per quelli, che più paventano: l' audacia terrà luogo di terrapieno. Quando vi oonsidero, Soldati, e richiamo in memoria le vostre belle azioni, ho una grande speranza di vincere. Il vostro coraggio, la vostra gioventù, il vostro valore, mi riempiono di fiducia, e più di tutto la necessità la quale rende prodi e valorosi quei medesimi che sono naturalmente timidi. Quanto al numero de' nemici, voi non dovete punto temere. Questo luogo angusto e chiuso, da me scelto per combatterli non concede loro di circondarci. Se la fortuna invidiosa della vostra bravura vi niega la vittoria, vendete almeno le vostre vite a caro prezzo. Vorreste voi, divenuti prigionieri, esser trucidati come pecore? Combattete da coraggiosi; e se dovete perire, fate almeno che la vittoria costi molto sangue al nemico. »

Crastino alla battaglia di Farsalia.

Allorchè Cesare diede il segnale della battaglia, Crastino, uno de' capitani della sua armata, si rivoltò

verso i soldati della X. legione, che egli avea comandata l'anno precedente « Voi, *disse loro*, che foste altra volta miei compagni d'armi, seguitemi, e servite il vostro Generale col zelo che gli avete promesso. Ecco qui l'ultimo combattimento, il di cui successo deve rendergli il suo onore, ed a noi la nostra libertà. » Poscia si voltò verso Cesare: Generale, quest'oggi agirò di maniera che, sia che io viva o che mora, avrete motivo di lodarvi di me. »

Khaled alla battaglia di Ainadino, nel 633.

Nella celebre battaglia di Ainadino, ove i Saraceni disfecero completamente le truppe romane, che Eraclio aveva inviate per difendere la città di Damasco, Khaled, generale musulmano, arringò in tal modo i suoi soldati:

» Combattete valorosamente e con coraggio, per la difesa della religione. Guardatevi di non prendere vergognosamente la fuga. L'inferno sarebbe la vostra eredità. Vincere o morire, è il dovere di un vero credente. Mantenetevi serrati gli uni contro gli altri, e non fate alcun attacco senza averne ricevuto l'ordine. »

In quella memorabile giornata, che costò ai Romani la vita di 50, 000 uomini, le donne domandarono di combattere contro i cristiani. Khaled le situò alla coda della sua armata per uccidere i saraceni che avessero abbandonato le file.

Guglielmo il conquistatore approdando in Inghilterra, nel 1066.

Guglielmo il conquistatore, dopo avere sbarcato

in Inghilterra, appiccò fuoco colle proprie mani ai vascelli che avevano trasportato la sua truppa.

» Amici, *disse egli lanciando il primo la fiaccola sulla flotta*, questa risorta vi è inutile; voi non avete pensiero di fuggire, e di ritornare in Francia: non abbiamo altro asilo che Londra; bisogna perciò aprirci una strada, o morir sotto le nostre bandiere. »

San Luigi sbarcando in Egitto, nel 1249.

Allorchè San Luigi giunse innanzi le spiagge di Egitto coll' armata dei Crociati, trovò i Seraceni ordinati in battaglia sulla riva, che alzavano gridi spaventevoli alla vista de' Francesi. Egli risolvè nel momento stesso di tentare lo sbarco.

« Il nemico ci aspetta, *disse egli a suoi compagni d' armi*, togliamoci il supplizio dell' impazienza; sappia l' Egitto la nostra vittoria nel sentire il nostro arrivo. Io non ho altro da raccomandarvi che se avvien ch' io muoia nel conflitto, contiate di aver un soldato di meno, e la mia morte non vi faccia pensare alla ritirata; i principi del mio sangue mi rimpiazzeranno: replico, se perisco, pensate alla vittoria; mi piangerete quando avrete vinto. »

Il Duca di Guisa pria di dar l' assalto alla città di Rouen, nel 1562.

Sotto il regno di Carlo IX, l' armata cattolica comandata dal Duca di Guisa, venne ad assediar la città di Rouen, ove si era ritirato il Conte di Montegommens con una porzione di Protestanti: Al momento di montare all' assalto: « Amici, *disse ai soldati*, io non vi avverto di fare il vostro dovere; il

vostro valore mi è noto; ho solo tre cose da raccomandarvi: l'onor delle donne, la vita de' cattolici, ed il non dar quartiere agl' Inglesi. »

Errico IV prima della battaglia d'Ivry, nel 1590.

Al momento di combattere nelle pianure d'Ivry, Errico IV arringò così i suoi soldati:

« Miei compagni, se quest' oggi voi correte la mia sorte, io corro anche la vostra. Voglio vincere o morir con voi. Vi prego di conservare bene le vostre file: se il calore del combattimento ve le facesse abbandonare, pensate subito a riordinarvi; questo è il profitto delle battaglie: voi lo farete fra quei tre alberi che vedete colà in alto a man dritta; se perdete le vostre bandiere, stendardi e banderuole, non perdete affatto di vista il mio pennacchio bianco: voi lo troverete sempre nel cammin dell' onore e della gloria. »

Parlata di Scanderberg a' suoi soldati.

Scanderberg, dopo di aver vinto una battaglia su i Turchi, parlò contemporaneamente a suoi Macedoni così:

« Non ignoro, o amici, che la bravura, con cui avete battuto le falangi nemiche, ed il sangue che avete sparso per la patria, richiedono grandi e dovuti premii: del resto, nè io nè la patria possiamo offrirveli adesso. Voi con facilità potete ottenerli dal nemico. Andiamo ne' suoi paesi a far ciò che egli stesso non avrebbe mancato di fare nel nostro, se avesse riportato su di noi la vittoria. Ivi troveremo

considerabili ricchezze, che il dritto della vittoria distribuirà a noi. »

Scanderberg a' suoi Soldati.

Scanderberg essendo stato assediato dagli Ottomani in Sfetigrado, esce dalla piazza per andare ad assaltare il nemico nel suo campo che mal si custodiva, dicendo a suoi Soldati:

« Vedete, amici miei, questo vincitor dell' Asia, questo illustre guerriero, il quale ha posto in grandissimo terrore tutto il Cristianesimo, vedetelo disperato ed afflittissimo, avanti le mura di una piccola città, che rende vani tutti i suoi sforzi; approfittiamoci di una simile favorevole occasione, ed andiamo ad immergere le nostre scimitarre nel petto de' suoi Soldati, i quali senza difesa ce l' offrono come agnelli. »

Difatti s' impadronì del campo ottomano mettendo in rotta il nemico.

Parlata di Scanderberg a' suoi Soldati.

Giunto Scanderberg prossimo al campo di Balabar, finse che ancor egli volesse situarsi vicino al campo nemico, raccomandando però a tutte le sue truppe di trovarsi sempre pronte per retrocedere al primo segnale, e disse:

« Il nemico crederà che l' eccesso delle sue forze ci abbia intimoriti, e sicuramente crederà fuga la nostra ritirata. Egli non mancherà d' inseguirci, e noi proseguendo una tale simulata fuga, appena giungeremo nella parte stabilita, volgiamo all' improvviso la faccia, e con impeto corriamogli addosso. I suoi soldati ignorando il nostro stratagemma, c' inseguiranno

con disordine, ed essendo perciò sbandati, non potranno sostenere il nostro improvviso e gagliardo attacco; percui gl' inseguiremo colla scimitarra alle spalle, trucidandone quanti più ci sarà possibile. Ricordatevi però a non inoltrarvi al di là di quel vicino stretto, ove, siccome penso, il nemico infallibilmente ci avrà teso qualche imboscata. »

Quanto predisse Scanderberg si effettuò, e ne restò vincitore.

Il Gran Condè alla battaglia di Lens, nel 1648.

Il Gran Condè accorrendo per impedire l' Arciduca Leopoldo che pretendea portar la guerra sino alle porte di Parigi, ritrovò gli Spagnuoli a Lens, che occupavano una buona posizione. Condè schierò la sua truppa, molto inferiore di numero a quella dell' Arciduca; ed arringò così a suoi Soldati: « Amici miei, abbiate coraggio; quest' oggi è necessario che si combatta; invano cerchereste rinculare: valorosi e vili tutti si batteranno, gli uni di buona volontà e gli altri per forza. »

La battaglia fu vinta, e l'Arciduca trovò la sua salvezza nella fuga.

Il Gran Condè alla battaglia di Rocroy, nel 1648.

Il gran Condè non era conosciuto che sotto il nome di Duca d' Enghien; egli pria dell' azione arringò così a suoi Soldati:

« Amici miei, ecco quei fieri Spagnoli da sì gran tempo nostri rivali; eglino sono risoluti di rovesciare

il Trono di Francia, e di penetrare sino alla Capitale. Voi dovete arrestarli. Noi siamo il baluardo della Patria. Giuro di ritornar vincitore, e se mi secondate, non sarò spergiuro. Rammentatevi della giornata di Cerisolles: i vostri autenati erano comandati da uno de' miei. Il sangue di quel grand' uomo scorre nelle mie vene, come quello di quei bravi scorre nelle vostre. Mostriamoci degni de' nostri padri, e che la Spagna vinta riconosca, che i Francesi hanno in tutti i secoli il medesimo coraggio e la medesima fortuna. »

Federico Gugliemo alla battaglia di Fehrbellin, nel 1675.

Federico Guglielmo, grande Elettore di Brandeburgo, non avendo che cavalleria e qualche pezzo di cannone, non temè di attaccare gli Svedesi, la di cui forza era formata per lo più d' infanteria, molto superiore alla sua armata.

Egli inviò il Principe Hombourgh a fare una riconoscenza, e questi trasportato dal suo ardore, malgrado gli ordini che avea ricevuti di non attaccare, impegnò l' azione, con 1600 cavalli, contro tutta l' armata svedese. Federico Guglielmo, nel veder ciò, sguainò la sua spada, e disse a suoi soldati: « Compagni, non veggo altra difesa ed altre armi che la protezione del Cielo, il vostro coraggio e la mia spada. Seguitemi dunque, o amici miei, e siate sicuri della vittoria. »

Esso piombò su gli Svedesi, e, malgrado la grande sproporzione di forze, guadagnò la battaglia.

Pietro il Grande alla battaglia di Lesnow, nel 1708.

Nel mentre che i Russi erano vigorosamente respinti dagli Svedesi, il Czar Pietro corse ai Calmucchi ed ai Cosacchi, che formavano una dietroguardia, e gli disse loro: « Vi ordino di tirare su chiunque fuggirà, e di uccidere anche me, se sarò sì vile da ritirarmi. »

I Russi riportarono la vittoria; ma questa costò loro 20 mila uomini.

Il Marchese De Villars alla battaglio di Denain, nel 1713.

Per arrestare i progressi rapidi di Eugenio in Fiandra, il Maresciallo di Villars risolvè di passare la Schelda; non si deve però dissimulare quanto l' intrapresa fosse azzardosa e temeraria; ma la situazione degli affari di Francia, e l' ordine del Re l' obbligavano a tentare un colpo decisivo.

Al momento che si mise in marcia alla testa della sua truppa per attraversare la Schelda, disse ai suoi ufficiali: « Signori, i nemici sono più forti di noi e meglio trincerati; ma noi siamo Francesi; ci va l' onor della nazione: bisogna vincere o morire, e corro io medesimo a darvene l' esempio. »

Carlo XII alla battaglia di Narva.

Pria della battaglia di Narva così Carlo XII arringò brevemente i suoi Soldati: « Noi combattiamo per una buona causa, ed il Cielo combatterà per noi. Se alcuno di voi dubita della vittoria, sorta dalle file e se ne ritorni in Svezia: le strade gli sono aperte. »

Souvarow alla battaglia di Rymnich, nel 1789.

Alla battaglia di Rymnich fra gli Austro-Russi ed i Turchi, Souvarow caricando, alla testa delle sue truppe, un corpo di 15,000 Giannizzeri, di cui la collera e la rabbia era dipinta sul loro volto aspettando i Russi: » Amici, disse a' suoi soldati, non riguardate gli occhi del nemico, guardate il petto; colà dovete dirigere le vostre baionette.

Il General Bard alla Battaglia di Chollet, nel 1791.

Alla sanguinosa battaglia di Chollet, i Vandeisti aveano messo in rotta una parte dell' armata repubblicana. Il Generale Bard arrestò i granatieri, li riunì e mostrò loro la divisione di Magonza, che veniva al loro soccorso, dicendo: » Camerati, soffrirete che i Magontini vengano a strapparvi il frutto di questa giornata; volete passar per vili? A me, granatieri! Marciamo, carichiamo un' altra volta il nemico; vi prometto la vittoria. »

A queste parole i granatieri corrono alla carica, e secondati dai Magontini mettono il nemico in piena rotta.

Il General Lannes al passaggio del Po.

Il General Lannes, che conduceva la vanguardia di un' armata francese comandata da Napoleone, nel giungere alle sponde del Po, un battaglione di granatieri che formava la testa della colonna si arresta, per cercare un passaggio. Il General Lannes, impa-

ziente di passar all' altra ripa, corre al galoppo, » Camerati, *dice egli*, non guardiamo le onde ma il nemico. »

Dicendo queste parole, si slancia nel fiume, ed eccolo giunto all' altra riva. I Granatieri che lo seguirono, messero in rotta gli Austriaci, sbigottiti dalla loro audacia.

Bonaparte alla battaglia di Marengo, nel 1800.

Nel tempo che gli Austriaci aveano guadagnato due linee in avanti, e che si credevano vincitori, Bonaparte vedendo arrivare le sue riserve (la divisione di Desaix), gridò: » soldati, si è molto rinculato, il momento di vincere è giunto ; ricordatevi che la mia abitudine è di dormire sul campo di battaglia. »

Dopo questo Kellermann caricò ; Desaix corse sul nemico colla baionetta ; gli Austriaci in fine messi in rotta, lasciarono alla gloria francese questa giornata di memorabile vittoria.

Nelson alla Battaglia navale di Trafalgar, nel 1805.

Il grande Ammiraglio Nelson, prima di quella battaglia navale, col Telegrafo arringò così al suo Equipaggio : « L' Inghilterra è sicura che ciascuno farà il suo dovere. »

Questo segnale fu accolto dalla flotta britannica con acclamazione universale, e con tutti i segni del più vivo entusiasmo. Uffiziali e marinai si prepararono a combattere con tale energia come se gli sguardi de' loro concittadini fossero stati fisi su di loro.

Bonaparte nella vigilia della battaglia di Austerlitz, nel 1805.

« L' armata russa si presenta a voi d' innanzi per vendicare l' armata austriaca d' Ulma. Essi sono quei medesimi battaglioni che avete battuti a Hollabrunne, e che perseguitati avete fin qui. »

« Le posizioni che occupiamo sono formidabili, e nel tempo ch' essi marceranno per girar la mia dritta, mi presenteranno il loro fianco. »

« Soldati, dirigerò io stesso tutti i battaglioni; mi terrò lontano dal fuoco, se con la vostra solita bravura porterete il disordine e la confusione nelle file nemiche; ma se la vittoria è un momento incerta, mi vedrete correre il primo al cimento, poichè la vittoria non potrebbe esitare in questa giornata, sopra tutto ove ci va l' onore dell' Infanteria francese, che tanto importa a tutta la nazione. »

« Badate, che sotto pretesto di portar via i feriti non sguarniate le file, e che ciascuno sia penetrato dell' idea che bisogna vincere questi stipendiati dell' Inghilterra, che sono animati dall' odio più implacabile per la nostra nazione. »

« Questa vittoria porrà fine alla campagna, e potremo riprendere i quartieri d' inverno, ove saremo sopraggiunti dalle novelle armate che si formano nell' interno; ed allora la pace che io farò, sarà degna della Francia, di voi e di me. »

Il General Laborde a suoi soldati nel passaggio di un fiume, nel 1807.

Il General Laborde vedendo mormorare i suoi soldati per il passaggio di un torrente largo e pro-

fondo, nell' invasione del Portogallo, scende da cavallo, si gitta nell' acqua, e voltandosi verso i suoi soldati: « Imparate, figli miei, *disse loro*, come si passano i fiumi senza ponti. »

Bonaparte alla battaglia di Friedland, nel 1807.

Al primo colpo di cannone che dava il segno della battaglia di Friedland, Napoleone disse ai soldati: « Questo è il giorno fortunato; esso è l' anniversario di Marengo. »

Bonaparte prima della battaglia della Moscouwa, nel 1812.

Il 7 settembre 1812, Napoleone disse, nel veder levare il sole senza nubi: « Questo è il sole di Austerlitz. »

L' armata accettò l' augurio. Si battè il bando, e si lesse il seguente ordine del giorno.

» Soldati, ecco qui la battaglia che avete contanto desiderata; ormai la vittoria dipende da voi: essa ci è necessaria; essa ci darà l' abbondanza, dei buoni quartieri d' inverno, ed un pronto ritorno alla patria; conducetevi come ad Austerlitz, a Friedland, a Vitepsk, a Smolensk; e che la posterità remota citi con orgoglio la votra condotta in questa giornata, dicendo di voi: *egli era stato a quella gran battaglia sotto le mura di Mosca.*

Allessandro I, nel 1812.

« Noi non abbiamo bisogno di rammentare ai Generali, ai Colonnelli, o alle truppe di diverse ar-

mi, ciò che concerne il loro dovere, ed il loro onore. Il sangue degli Schiavoni sì illustri per le virtù e per le vittorie, scorre nelle loro vene. Soldati! Voi difendete la Fede, la Patria, e la vostra libertà! L' Imperatore marcia alla testa dell' armata, ed il Dio della giustizia è contro l' aggressore. »

Il Maresciallo Augereau ai Lionesi, nel 1814.

Allorchè il Maresciallo Augereau sopraggiunse al soccorso della città di Lione, che gli Austriaci minacciavano, egli indirizzò questa corta ed energica arringa ai Lionesi:

« Io vi ho trovati disarmati innanzi ad un nemico debole in mezzi, ed incerto ne' suoi movimenti. Voi fremete, o Lionesi, d' essere stati insultati nelle vostre mura da un nemico superbo di un momento di sorpresa. Marciamo innanzi, e non lasciamo all' Armata che accorre per difenderci, la cura d' inseguire il nemico sino alle Frontiere, di già posto in fuga »

Arringa descritta da Locoteta.

Nell' istruzione dell' arte militare di Locoteta, facendo parlare il Suolo Siciliano, che invita tutti i suoi figli a prendere le armi in caso di aggressione nemica, arringa così:

« All' armi, o figli! risvegliate nel vostro petto l' antico valore, sorgete, venite pronti a combattere per una difesa comune. Difendete colle vostre armi la mia gloria, la legge, le ceneri de' vostri padri, l' onor delle vostre spose, la ragione de' vostri figli, i dritti della Divinità. Il sacro nome di amico dell' uomo e di be-

nefattore risvegli in voi la fiamma animatrice del valore; corrispondete sensibili a' disegni del vostro Re, che tutto v' ispira l' ardore della sua grand' anima. Innanzi all' ara della giustizia intrepidi e coraggiosi, e se così ragion vuole, versate il nobil sangue che vi scorre dalle vene. La pubblica sicurezza sarà il prezzo del vostro coraggio. Io segnerò su bianca pietra la gloria del vostro nome. Ricorderò a' più tardi nipoti la fortezza vostra. Spargerò di fiori la vostra tomba; ma vi sovvenga, o figli, che si può combattere, si può affrontare la morte senza lasciar la vita; che bel segno d' onore è allora il mostrare le cicatrici delle ferite riportate per amor del Re e della legge. Scintilla il favor del Cielo sul regio volto. Il Dio degli Eserciti presiederà propizio alle vostre benedette bandiere, per non lasciarvi esposti in preda all' ostile furore del suo nemico.

DETTI MEMORABILI

Gustavo-Adolfo alla battaglia di Stum, nel 1630.

Gustavo-Adolfo ritrovandosi in Polonia con 18m. soldati in presenza di un' Armata assai più numerosa, vi furono molti uffiziali che manifestarono il loro timore sull' incertezza della battaglia che si stava ad per impegnare:

« Poichè i Polacchi sono in sì gran numero, *disse Gustavo con tuono decisivo*, la nostra gente colpirà più facilmente. »

Bonaparte ad un suo Amico.

Bonaparte, dell' età di 26 anni, fu promosso al grado di Generale in capo dell' armata d' Italia. Un suo amico vedendolo partire per recarsi al comando di questa armata, gli disse « *Tu sei troppo giovine per andare a comandare un' Armata.* »

« Ne ritornerò vecchio » egli rispose. Motto assai sensato, e che poteva far provedere i prodigi di valore, di tattica e di saviezza, che avrebbe operati alla testa delle truppe francesi.

Alessandro a Parmenione prima della Battaglia del Granico.

Alessandro il grande alla celebre battaglia del Granico rispose a Permenione, che gli consigliava di attaccar Dario nella notte. « Noi combatteremo allo splendor del Sole per far più rilucere la vittoria. »

Bonaparte dopo l' attacco di Arcole ad un soldato.

Dopo quella sanguinosa battaglia Bonaparte andò di notte tempo travestito da semplice uffiziale a percorrere il campo. Vi trovò una sentinella addormentata appoggiata sul fucile. La raccolse subito, la mise adagio a terra, prese il fucile e si mise in sentinella. Nel momento che venne la muta il soldato si risvegliò, e vide un giovane uffiziale far la sentinella per lui. Il suo timore fu estremo; ma raddoppiò quando ravvisò di essere il Generale in capo.

« Bonaparte! *egli esclama*; io son perduto! No, *risponde con dolcezza il Generale*; fatti coraggio, mio

camerata; dopo tante fatiche ad un bravo tuo pari è conceduto di dormire; ma un' altra volta scegli meglio il tempo. »

Leonida alle Termopoli.

I soldati di Serse sono sì numerosi, dissero a Leonida, che lanciati i loro strali, questi oscureranno il sole. « Tanto meglio, *rispose egli*; combatteremo all' ombra. »

Bonaparte alla 22.ma Brigata.

Contento Bonaparte nella sua seconda campagna d'Italia della condotta della 22.ma mezza brigata, le scrisse così:

« Ecco due anni che passate sopra le montagne, spesso privi di tutto, e siete sempre attenti al vostro dovere senza mormorare. è questa la prima proprietà del buon soldato. Sò bene che otto giorni addietro eravate creditori di otto mesi di paga, e fra tanto niuno di voi se n' è querelato. In prova della mia soddisfazione per la buona condotta della 22.ma mezza brigata, alla prima occasione, essa marcerà alla testa della vanguardia. »

Desaix riconducendo i suoi soldati alla carica, nel 1794.

Desaix, al combattimento di Schiferstad, vedendo ripiegare i suoi battaglioni, corre ad essi per rimenarli alla carica.

« Non avete ordinato la ritirata? *Gli domandò qualche uffiziale.* — Sì, ma quella de' nemici. »

A questo i suoi soldati voltarono faccia al nemico, e gli Austriaci furono messi in fuga.

Fortenas, cacciatore del 2.° reggimento all' assedio di Danzica, nel 1807.

In uno degli attacchi diretti contra l' importante piazza di Danzica, Fortenas, cacciatore del 2.° reggimento di fanteria leggiera, marciando qualche passo lateralmente alla colonna, nell' oscurità più grande della notte, cascò nelle mani del nemico. Il comandante della truppa russa gli puntò la spada sulla pancia, minacciando di ucciderlo se aprisse bocca; il soldato si mise a gridare dicendo: « Tira, noi siamo Francesi; fate fuoco capitano, sono i Russi. »

Bonaparte dopo la battaglia di Marengo, nel passar in rivista la divisione di Desaix.

Passando Bonaparte in rivista questa divisione, taluni gli fecero riflettere, ch' era da stupirsi come niuno di quelli ch' erano seco lui, fosse rimasto ucciso nella battaglia. « Eran meco, *rispose egli*; la mia fortuna li preservava. »

Kleber al combattimento di Torfou, nel 1793.

Essendo stata respinta l' armata di Magonza a Torfou dai Vandeisti, il generale Kleber che la comandava vedendo ch' essa stava per soccombere, e che la ritirata eragli tagliata, chiamò il tenente colonnello Schouardin: « Prendi una compagnia di granatieri, *gli disse*, ed arresta il nemico innanzi a questo burrone; tu ti farai uccidere, e salverai così i tuoi camerati. » —

Sì Generale, rispose Schouardin, con una rassegnazione eroica. Egli si accinse ad eseguire il suo

dovere, arrestò per molto tempo il nemico, e si fece sacrificare con 100 uomini che comandava.

Il Generale Contard alla battaglia di Saumur, nel 1793.

Il Generale Contard ordinando alla sua cavalleria di assaltare una batteria nemica: « Ove c' inviate, *gli disse il Comandante Weisen.* — Alla morte, *ripigliò Contard*; la salute della patria lo vuole. »

Cesare ai Pescatori che lo conduceano in barca.

Cesare trovandosi in barca in una violenta procella, e vedendo i pescatori tremare disse loro « Non temete; voi portate Cesare e la sua fortuna. »

Bonaparte alla battaglia di Marengo.

Bonaparte, nella memoranda giornata di Marengo, incontrando una gran quantità di soldati feriti, esclamò con dolore: « Fa pena di non essere ferito al par di loro, onde essere a parte de' loro dolori. »

Pelopida alla battaglia di Tegira.

Prima della battaglia di Tegira, un Tebano all' avvicinamento de' Lacedemoni corre tutto spaventato verso Pelopida: « Signore, *dice egli*, siamo cascati nelle mani del nemico. — Dite piuttosto che sono eglino caduti nelle nostre. »

Carlo il temerario alla battaglia di Nancy, nel 1477.

Carlo il temerario, Duca di Borgogna, stava per essere attaccato avanti Nancy da una forza molto superiore alla sua. Al momento d' impegnare l' azione i suoi uffiziali gli avevano proposto una saggia ritirata. « Vili, *gridò Carlo spingendosi col suo cavallo verso il nemico*, abbandonatemi; saprò morire senza di voi. »

Queste parole, e la maniera come le pronunciò produssero un coraggio tale nel cuore de' soldati, che combatterono da disperati, e Carlo vinse morendo gloriosamente sul campo di battaglia.

Bonaparte in una lettera scritta alla vedova Brueys.

Dopo la morte di Brueys alla battaglia navale di Aboukir, Bonaparte scrisse alla vedova di lui una lettera in cui si si vede la franchezza di stile che caratterizza il vero eroismo militare; essa così comincia:

« Vostro marito è stato ucciso da un colpo di cannone combattendo valorosamente a bordo del suo vascello: è morto senza soffrire, e della morte più dolce e più invidiata dai militari. »

Un uffiziale della 59.ma a Costheim, nel 1795.

Un uffiziale della 59.ma brigata delle armi francesi fatto prigioniere nel combattimento di Costheim, si accorse che i suoi tiragliatori cessavano il loro fuoco per timore di ferirlo; si mise egli perciò a gridare

loro ad alta voce, in mezzo de' soldati nemici che lo strascinavano prigioniere: « Camerati, fate sempre fuoco. »

Bonaparte ad un soldato che gli portò de' dispacci premurosi.

Un cacciatore a cavallo era stato incaricato di portare da Milano a Montebello dispacci premurosissimi a Bonaparte, il quale dandogli al momento la risposta, gli disse: « Va, e soprattutto va presto. » *Generale, più presto che potrò; ma non ho più cavallo: ho fatto crepare il mio per troppo correre, ed è steso morto alla porta del vostro alloggio.* « Non ti manca che il cavallo? prendi il mio. » Il cacciatore fa qualche dificoltà per accettarlo. « Tu lo trovi forse troppo bello, troppo riccamente bardato? Va, mio camerata; nulla è troppo magnifico per un guerriero francese. »

Epaminonda alla battaglia di Mantinea.

Epaminonda in questa battaglia fu ferito mortalmente, e conoscendo che se si levava il ferro dalla ferita ei moriva, lo ritenne perciò, aspettando l'avviso che i Tebani ch' egli comandava avessero vinto, e quando udì questo, disse: « Ho vissuto abbastanza, poichè muoio senza esser vinto. » E togliendo dal suo petto lo strale, spirò.

FINE.

	ERRORI	CORREZIONI
Pag. 5	*v.* 26 Floccia	Fleccia
29	21 pel corso	percorso
30	13 debbeno	debbono
53	31 più vicini	più vicini
76	25 3.° riga	3.a riga
92	21 , o , per	, o per
176	10 rammenterà gli	gli rammenterà

AVVISO.

Si trova vendibile presso Vanspandoch, largo S. Domenico maggiore n.° 13; Borrel, largo del Gesù nuovo, ed il legatore di libri Corrado, vico Concezione a Toledo, n.° 41.

Prezzo fisso, Carlini 14.

INDICE

PARTE III. Della fortificazione di campagna.

PARTE IV. — Della piccola guerra in generale.

SAGGIO DI ELOQUENZA GUERRIERA

PRESIDENZA DELLA GIUNTA PER LA PUBBLICA ISTRUZIONE.

Veduta la domanda dello Stampatore Luigi Nobile con la quale chiede di stampare il *Compendio delle Cognizioni Militari più necessarie ad un Uffiziale di fanteria o cavalleria in campagna, relative alla Guerra offensiva e difensiva, terminato da un Saggio di eloquenza guerriera; cognizioni estratte da Classici Autori, e riordinate con delle aggiunzioni all' uopo.*

Veduto il favorevole parere del Regio Revisore Signor D. Gaetano Parroco Giannattasio;

Si permette che la indicata opera si stampi, però non si pubblichi senza un secondo permesso, che non si darà se prima lo stesso Regio Revisore non avrà attestato di aver riconosciuto nel confronto uniforme la impressione all' originale approvato.

Napoli, 27 Agosto 1824.

Il Presidente
M. COLANGELO

Il Segretario Generale membro della Giunta
LORETO APRUZZESE